

Die  
Q

Seit

Wesentl

fanganntigsten

Weschen

**W**illkommen im Reich der Fantasie, wo Träume Wirklichkeit werden und der Glaube Berge versetzt! Schon immer hat die Welt der fantastischen Wesen die Menschen fasziniert. Auf den verschiedensten Zeilen unserer Welt sind über Generationen hinweg Geschichten und Vorstellungen entstanden, die bis heute Bestand haben. Bücher, Filme und Spiele erzählen uns von fantastischen Welten und ihren Bewohnern. Meist werden die Wesen verändert und frei nach dem Willen der Autoren geformt. Und doch bleibt der Ursprung meist erhalten. In diesem Buch beschreibe ich mich hauptsächlich auf die europäischen, uns heute bekannten Wesen und beschreibe sie kurz in Form einer eigens erfundenen Geschichte. Natürlich steht es jedem frei seine eigenen Gedanken und Vorstellungen über diese Wesen zu machen; der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! So besteht diese Sammlung nicht auf Vollständigkeit, da die Vorstellungen der Menschen sich im ewigen Wandel befinden. Dieses Buch soll mir als Grundlage für weitere Entwicklungen von Geschichten, Filmen sowie Animationsfilmen und Spielen dienen.

# Wähle Deinen Charakter!

## Die Kriegerin

Siana war eine Prinzessin, aber keine normale Prinzessin, denn sie war fasziniert von Waffen und liebte die Kampfkunst. Ihr Vater, der König des Landes wollte, dass aus Siana eine tugendhafte Prinzessin wird und ihre Mutter liebte sie in die schönsten Gewänder und schmückte sie mit Goldschmuck. Sie versuchten ihr die Gesplogenheiten bei Hofe nahe zu bringen. Doch Siana rebellierte früh und träumte eine große Helden zu sein. Als Kind las der König ihr oft Geschichten vor, in denen jarte Prinzessinnen von wagemutigen Helden gerettet wurden. Nur begeisterte sie sich für die falsche Seite. Weiss konnte eine Prinzessin nicht auch stark sein? Warum dürfen nur Männer Waffen tragen?

Sie beobachtete oft ihren Bruder beim Kampftraining und machte sich darüber lustig, wie er kläglich versuchte sein Schwert zu führen. Das konnte sie sicher besser! Sie stahl sich Rüstung und Waffen und übte im Geheimen das Schwingen, bis es eines Tages ans Licht kam. Ihre Mutter war empört und ihr Vater verlor den Glauben an seiner Tochter jemals eine richtige Prinzessin machen zu können. Man gewünschte ihr schliefllich den Wunsch und stellte ihr den härtesten Kampfmeister zur Seite, in der Hoffnung, dass sie durch seine Brutalität abgeschreckt werden würde. Nach anfänglichen Schwierigkeiten bewachte sie sich im Kampf, bis sie selbst den Meister besiegen konnte.

Sein Prinz wollte um ihrer Hand anhalten. Hässlich war sie nicht, doch ihr muskulöser Körperbau ließ viele Prinzen vor ihr erittern. Trotzdem versuchte ihr Vater sie an einen edlen Mann zu verheiraten. Doch eines Tages wurde sie dieser ständigen Versuche münd. Sie wollte hineins in die Welt, eine Heldin werden und beweisen, wie stark und mutig sie war. Also nahm sie sich das schnellste Pferd des Königs und stürzte sich waghalsige ins Abenteuer.



Folge dem Kriegerhelm!

- Krieger sind stark und muskulös
- Sie tragen Lang-, Kurz- und Zweihandschwerter, wie auch Säat und Hammer als Waffe
- Ihre Rüstungen sind meist aus Metall und dadurch sehr schwer und widerstandsfähig

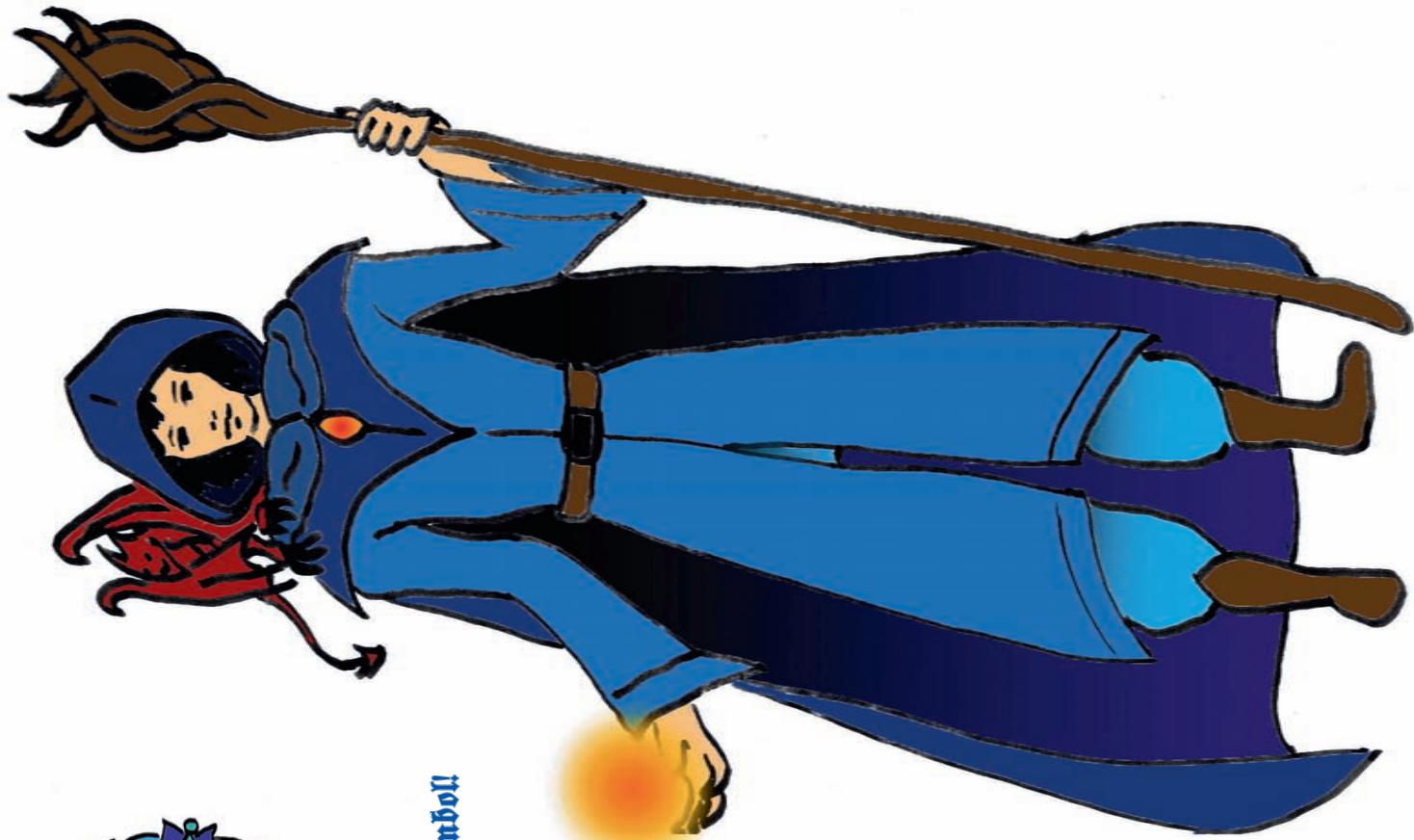
## Der Magier

Melvin wuchs wohlbefehlt im großen Turm der Magier auf. Schon früh zeigten sich bei ihm die magischen Fähigkeiten und so wurde er schon in jungen Jahren der Familie entrissen und von großen Zauberern ausgebildet. Er lernte eifrig und wurde einer der besten Schüler. Der große Meister persönlich übergab ihm seinen ersten Zauberstab zum Abschluss seiner Grundausbildung und nahm ihn sich als Begleiter zur Seite.

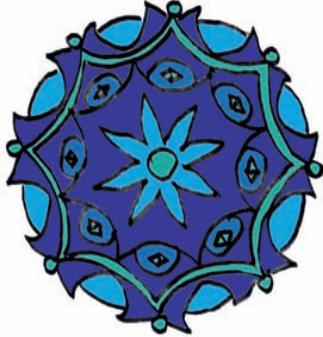
Doch Melvin war nicht in allem gut. Er hatte die tollpatschige Art seines Rates und zwei linke Hände gerbt. Zu seinem eigenen Schutz stellte man ihm einen Begleiter zur Seite, der Sirus namens Magus. Aber anstatt ihm das Leben leichter zu machen, trieb Magus reichlich Schabernack mit ihm. Melvin wollte nicht unhöflich sein und schickte ihn nicht fort, sondern versuchte mit ihm auszukommen.

Unsonst hatte er nur wenige Freunde unter den anderen Schülern. Einige waren eifersüchtig auf ihn, andere hänselten ihn für seine lächerlichen Fehltritte und wieder andere ignorierten ihn einfach. Die meisten Magier waren Einzelgänger und arbeiteten für sich. Nach Melvin hatte sich voll und ganz in die Studien der Magie begeben, las Bücher von früh bis spät und übte Zauberformeln in seinem kleinen Zimmer.

Eines Tages rief der Meister Melvin zu sich und gab ihm einen Auftrag, der sein bisheriges Leben völlig verändern sollte. Er sollte ein lang verlorenes Artefakt zurückholen, das einem Feind die Kraft entziehen und dem Erzger von diesem übertragen konnte. Es war ein sehr gefährliches Artefakt und man glaubte, es sei in die falschen Hände geraten. Mit Magus an seiner Seite machte Melvin sich auf die Suche daran, damit es wieder sicher im Turm der Magier verwahrt werden könnte.



Folge dem Magiersymbol



- Magier benutzen einen Zauberstab, groß wie auch klein, um ihre magischen Fähigkeiten zu handhaben  
- Sie tragen leichte Gewänder, Mantel und Umhänge, die zum Teil mit Runen verziert sind

## Die Druidin

Asra wuchs bei einer alten Frau auf, die man im Dorf spöttisch „die Kräuterhexe“ nannte. Die Witte erzählte ihr, sie hätte Asra als kleines Kind in einem Korb am Waldesrand gefunden, als sie im Wald wieder auf Kräuterhexe war. Sie kummerte sich im Dorf um die Kranken und Witzen. Sie hatte ihre Hütte abseits am Waldrand erbaut, wo keiner sie stören konnte und ihr Weg in den Wald kurv' war.

Asra ging gerne mit ihr in den Wald, beobachtete die verschiedenen Tiere und sammelte eifrig mit. Sie war gern allein und konnte stundenlang den Geräuschen der Natur zuhören, ohne dass ihr Langeweile wurde. Im Dorf hatte sie nicht viele Freunde und wurde des „Hegenhalbg“ genannt. Keiner im Dorf war ihr ähnlich und sie war sich sicher, dass keiner von ihnen sie ausgesetzt haben könnte. Doch die Frage nach ihren Eltern beschäftigte sie ständig. Warum hatten sie sie ausgesetzt? Wer waren sie und sind sie überhaupt noch am Leben?

Der Drang danach wurde mit den Jahren immer stärker, bis sie letztendlich in die unverforschten Lüfzen des Waldes aufbrach, um etwas über sie in Erforschung zu bringen. Die alte Frau bestärkte sie in ihrer Entscheidung, gab ihr Pfeil und Bogen zur Hand, damit sie sich entführen und gegen Feinde schützen konnte.

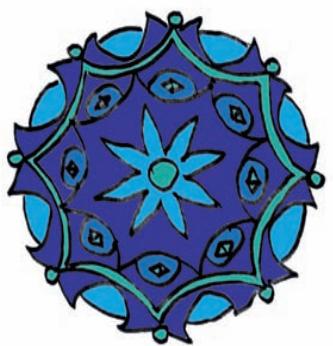
Eigentlich fürchtete sich Asra davor fort zu gehen, doch Neiben wollte sie auch nicht und es gab nur einen Weg, etwas über ihre Herkunft heraus zu finden. Zoller Hoffnung machte sie sich auf eine beschwerliche Reise, die sie in eine versteckte, magische Welt führen sollte.



Folge dem Druidensymbole

- Druiden oder auch Waldläufer können sich mit den Geheimnissen der Natur aus  
- Sie tragen keine Rüstung und meist einen Bogen bei sich  
- Ihre Magie ist mit der Natur verbunden

- Der Pegasus tauchte zuerst in der griechischen Mythologie auf
- Er soll die Quelle der Weisheit erschaffen haben
- Seine Flügel müssen sehr groß sein, um den Pferdekörper in die Luft erheben zu können



## Der Megasuß

Melvin stand vor einem riesigen Tor. Zu seiner ganzen Ausbildung war er nie an diesem Tor gelangt. Es hieß die Magiergilde verwohne hier besonders gefährliche Monster. Mit einem mülmigen Gefühl verfolgte er die Assistenten des Meisters dabei, wie sie die schweren Tore entriegelten und mit aller Kraft öffneten.

Der Meister führte ihn an vergitterten Räumen vorbei. Die meisten von ihnen waren riesig und man konnte die Einbassen nur schwer in der diesigen Dunkelheit erkennen. Melvin musste sich spulen, um dem Meister hinterher zu kommen.  
Am Ende bog der Meister in den nächsten Gang ein und wies seine Assistenten an einen Raum zu öffnen. Mit einem kräftigen Schraubendbonneter das Eisen aus der dunkelsten Ecke herau und stieg mit wildem Blick vor den Assistenten des Meisters. Es war ein geflügeltes Pferd, das sich unnatürlich groß vor Melvin aufbaute. Melvin trat unverzüglich einen Schritt zurück. „Ich soll auf diesem Zier reiten.“

„Es ist der schnellste Weg. Wir wollen nicht, dass das Artefakt in die falschen Hände gerät“, meinte der Meister grummig. Melvin spürte wie sein Herz wild pochte, als er hinter dem geflügelten Pferd in den Innenhof schritt. Mit diclen Seilen hatten die Assistenten das widerspenstige Wesen zwischen sich genommen und zogen es verzweifelt schnaufend voran.

Als sie im Innenhof ankamen, kam Marcus mit einem kleinen Aufsatz in der Hand auf Melvin zugeflogen. Der Samp warf ihn Melvin ruckartig in die Arme und der Magier strauchelte.

„Da, Meister. Marcus hat ganz viel Schlauber Schnäbler für die Reise eingepackt“, meinte der Samp und setzte sich auf Melvins Schulter.

Die Assistenten hatten das geflügelte Pferd mit aller Gewalt niedergebracht und mit den Seilen an Holzen fixiert. Der Meister schaute Melvin voran: „Na komm, mein Junge. Steig auf! Ich wünsche dir eine gute Reise und viel Erfolg bei der Wiederbeschaffung des Artefakts.“

„Na dann, guten Flug“, meinte der Samp schadenfroh lächelnd und flog davon. Melvin atmete schwer, als er näher an das riesige, geflügelte Pferd heran trat. Melvin blieb vor ihm stehen und das Zier blickte ihn fragend aus wilden Augen an. Ein Augenblick lang wurde es still und Melvin glaubte einen Wutschrei in seinen Gedanken zu hören: „Freiheit!“

„Du musst mich zu dem Artefakt bringen“, flüsterte Melvin dem Jesus aus und wünschte einen Verhüllungsschuh, mehr für sich selbst als für das Gesetz. Dann nahm er allen Mut zusammen und stieg auf den Rücken des Zieres. Ein lauter Kuschrei erkönte von dem geflügelten Pferd und es riss sich mit unendlicher Kraft von den Seilen los. In Gedanken stieß sich das Zier vom Boden ab und Melvin wurde von dem mächtigen Bindung zurückgeschleudert. Im letzten Moment hatte er sich in die Nähe getrollt und wurde mit in schwindelerregende Höhen gezogen.

„Freiheit“, hörte er wieder die Stimme im seinem Kopf begeistert rufen. Sie konnte nur von dem geflügelten Pferd kommen, das voller Freude seine Schwingen ausbreitete und mit kräftigen Flügelschlägen bis zu den Wolken hinauf flog. Dann glitt der Jesus waagerecht über den Wolken und Melvin konnte sich mit letzter Kraft wieder an den Pferdekörper ziehen. Bezwölft versuchte er zu atmen, doch die Luft war zu dünn für ihn. „Zum Artefakt“, brachte Melvin, bevor er auf dem Pferderücken das Gewusstein verlor.



- Das Einhorn beschützt seinen Wald  
- Es zeigte sich der Tage nach nur  
jungfräulichen Frauen, sonst ist es  
sehr scheu und zeigt sich selten  
- Das Horn eines Einhorns war im  
Mittelalter sehr beliebt, es hieß, es  
hätte heilende Fähigkeiten

## Das Einhorn

Nach dem Ura ein lange Zeit durch den bunten Wald gewandert war, erreichte sie eine wunderschöne  
Richtung. Die Blumen strahlten in einem unnothlichen Glanz und ein glitzernder Bach bahnte sich seinen Weg  
über Moosbewachsene Steine.

Um anderen Ende der Lichtung erschien ein weißes Zeugten. Als Ura genauer hinsah erkannte sie die Schenken  
eines weißen Pferdes, doch es war kein normales Pferd. Auf der Stirn trug es ein gewundenes Horn, das magisch  
leuchtete. Das Einhorn sah Ura mit seinen silbernen Augen durchdringend an und nach einer Weile trat es auf  
sie zu. Ura beobachtete es staunend, unfähig etwas zu tun, geschweige denn ein Wort zu sagen. Als das Einhorn  
vor ihr stehen blieb, sprach eine wunderschöne Stimme zu ihr: „Willkommen in meinem Wald, liebes Kind. Was  
führst dich an einen solch abgelegenen Ort wie diesen?“

Nach wenn das Einhorn seine Lippen nicht bewegte, so wusste Ura, dass die Stimme nur von diesem Wesen  
kommen konnte. Sie war nicht imstande zu antworten. Sie fühlte sich wie gelähmt, doch ihre Gedanken freisten  
nur um das eine Ziel: Sie wollte ihre Eltern finden.

„Du hast dir eine schwere Suche auferlegt, mein Kind“, sprach das Einhorn, so als hätte es ihre Gedanken gelesen,  
„Ich selbst weiß nicht, wer meine Eltern sind. Ich muss es wohl vergessen haben, als ich mich mit diesem Wald  
vereint. Ich würde dir gerne helfen, so wahr deine Seele im ungetränten Eichte steht. Ich erinnere mich wage, dass  
vor langer Zeit eine Frau mit einer leuchtenden Seele wie der deinen durch meinen Wald gegangen ist.“  
„Wirklich“, als Ura das hörte, stand sie ihrer Stimme wieder. Das Einhorn legte mit seinem Kopf und der Wind  
ging durch die Bäume und schien sie erleichtert aufzutauen zu lassen: „Ich kann dich ein Stück des Weges begleiten,  
liebes Kind. Aber ich kann meinen Wald nicht verlassen. So wirst du wohl allein deinen Weg fortsetzen, aber ich  
werde dir meinen Zegen mitgeben.“

„Danke“, murmelte Ura zurückhaltend und sente erfreutig den Blick.  
Und so brachte das Einhorn sie bis zum Waldrand. Überall wo es ging schienen die Pflanzen neu zu erwachen  
und Blumen zu blühen. Die Dunkelheit des Waldes wich dem magischen Leuchten des Einhorns.  
Um Ende berührte es Ura mit seinem Horn und das Einhorn durchströmte auch sie: „Auf dass du finden wirst,  
wonach du so schmächtig suchst.“



- Der Greif kommt ursprünglich aus Ägypten, wo er als Wesen des Himmels beschrieben wurde

- Er ist ein Mischwesen aus dem Kopf und Flügeln eines Stellers und dem Körper eines Löwens
- Er war im Mittelalter ein Schutz- und Wappentier

## Der Greif

Siana machte sich auf den Weg zu den unverfrüchten Landen und machte erst Halt, als sie die Fährte des großen Königschlusses nicht mehr sehen konnte. Nach einer ausgiebigen Stärkung stieg sie wieder auf ihr Pferd und wollte gerade weiter reiten, als sie einen großen Schatten über sich hinweg fliegen sah. War das ein Drache? Sie trich das Pferd an und verfolgte das große Flugtier bis es landete. Sie schlich sich vorsichtig heran. Das Tier hatte den Kopf und die Fingel eines Adlers, aber sein Unterleib glich dem eines Löwen. Er riss gerade ein Stück Fleisch von seiner Beute und schluckte es mit einem lauten Happ hinunter. Siana trat näher und zückte ihr Schwert. Es war vielleicht kein Drache, aber im Moment genau das richtige Monster für den ersten heldenhaften Kampf.

Der Greif bemerkte sie und beobachtete mit großen Augen wie sie näher kam. Als er das Schwert in ihrer Hand aufblitzen sah, wechselte seine vorher ruhige und zufrieden wirkende Art in eine tosende Wut. Er riss seinen Schnabel auf und ließ einen ohrenbetäubenden Schrei erheben, bei dem Siana vor Schreck ihr Schwert aus der Hand fallen ließ und dann schlug er mit seinen riesigen Schwingen. Siana wurde von dem Anflug zurückgeschleudert und landete in einem dornigen Busch. Verzweifelt kämpft sie sich heraus und stand mit verkippten Hacren und wackligen Knieen wieder auf. Sie sah auf den Greif, der seine Aufmerksamkeit wieder ruhig und genussvoll seiner Beute fressen? Monster sind wohl doch nicht blutrünstig wie sie dachte. Sie atmete einen Moment erleichtert aus und versuchte ihre Hände zu richten. Dann hob sie ihr Schwert auf und stand unschlägig da. Der Greif hatte seine Beute verschlungen und sah sie nun

erwartungsvoll an. Sein Blick wechselte immer wieder von ihrem Gesicht zu dem gesetzten Schwert. Siana seufzte: „So funktioniert das doch nicht, Monster. Du musst mich schon angreifen... sonst macht es doch keinen Sinn.“

Der Greif machte ein Geräusch als würde er sie auslachen und warf sie vergnügt mit dem Kopf. Siana sah ihn enttäuscht an: „Das ist jetzt nicht dein Ernst... Hast du mich etwa verstanden?“

Der Greif nickte zur Antwort und kratzte mit einer Krallle über den Boden. Siana steckte ihr Schwert wieder in die Ledertasche und setzte sich resigniert auf den Boden: „So hab ich mir das aber nicht vorgestellt. In den Geschichten ist das immer ganz anders gewesen. Kein Held hat sich jemals mit einer Bestie unterhalten.“ Langsam trat der Greif näher und ließ sich vor ihr nieder. Seine Gestalt überragte sie trotzdem um einiges, sodass Siana zu ihm hoch schauen musste. Er sah sie mit schief gelegtem Kopf an und machte ein fragendes Geräusch. Siana zuckte nur mit den Schultern: „Du bist keine richtige Bestie. Weißt du vielleicht, wo ich eine richtige Bestie finden kann?“

Er schüttelte sich und schautte sich fast verzagtig um, dann nahm er einen der abgebrochenen Knochen von seiner Beute und legte ihn vor Siana hin. Mit einer unbindigen Art schlug er mit seiner Krallle auf den Knochen und schaute Siana fordern an. Siana stand verwundert auf: „Ich verstehe das nicht ganz. Knochen... die Knochen sind böse?“

Der Greif nickte. Siana überlegte: „Okay, also ist die Beste aus Knochen?“

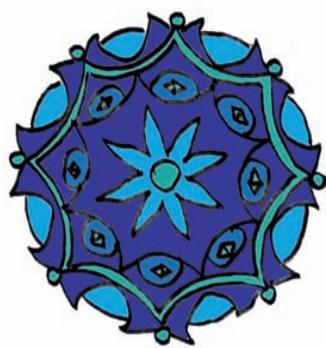
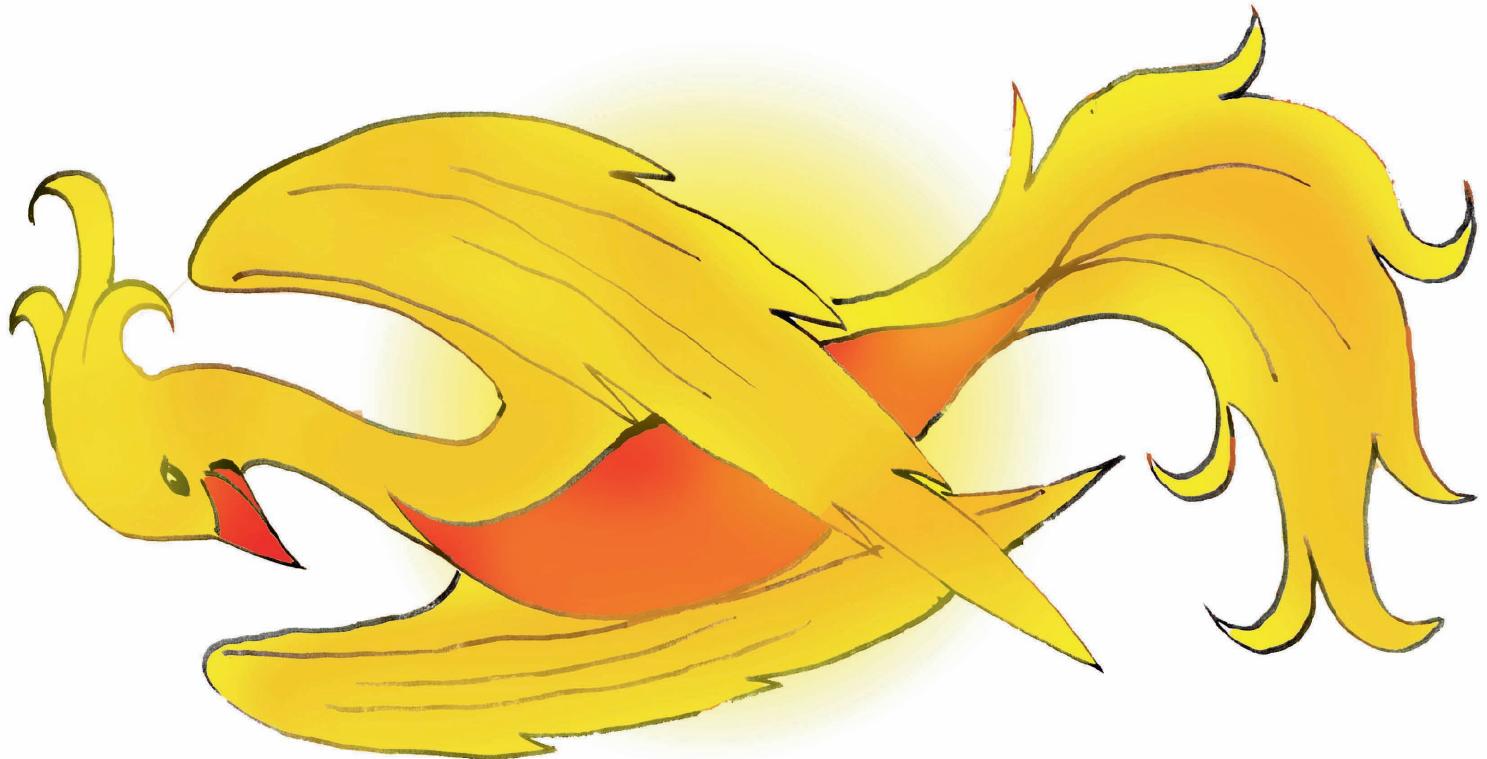
Da schrie der Greif auf und mit zwei mächtigen Flügelschlägen verschwand er gen Himmel. Siana sah ihm staunend nach: „Etwas so Unnötiges wie das, kann keine Bestie sein.“



- Der Phönix ist ein magischer

Fuenvogel

- Er kann aus seiner eigenen Asche wieder auferstehen und hat die Fähigkeit sich und andere zu heilen
- In wenigen Fällen kann er auch Tote wiederbeleben



## Der Phönix

Nur Melbin wieder aufwachte, fand er sich auf einer Stiege wieder. Neben ihm hockte der Zimp Nagus und schüttete den Kopf: „Ganz schön tief gefallen ist der Meister. Nagus hat ihn aufgefangen, bevor er Platsch Matsch geworden wäre. Jetzt müssen wir den Rest des Weges laufen, um zum Kirtfalt zu kommen.“

„Das Kirtfalt“, murmelte Melbin und hielt sich den pochenden Schädel, „Wie weit ist es noch?“

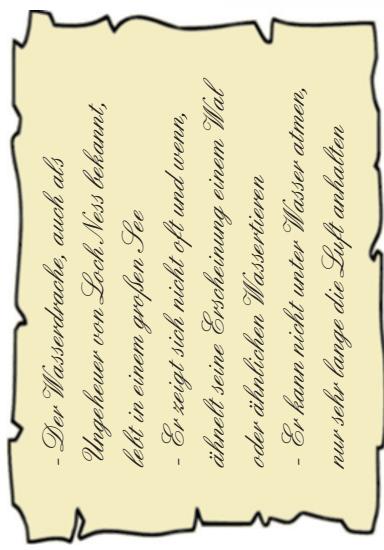
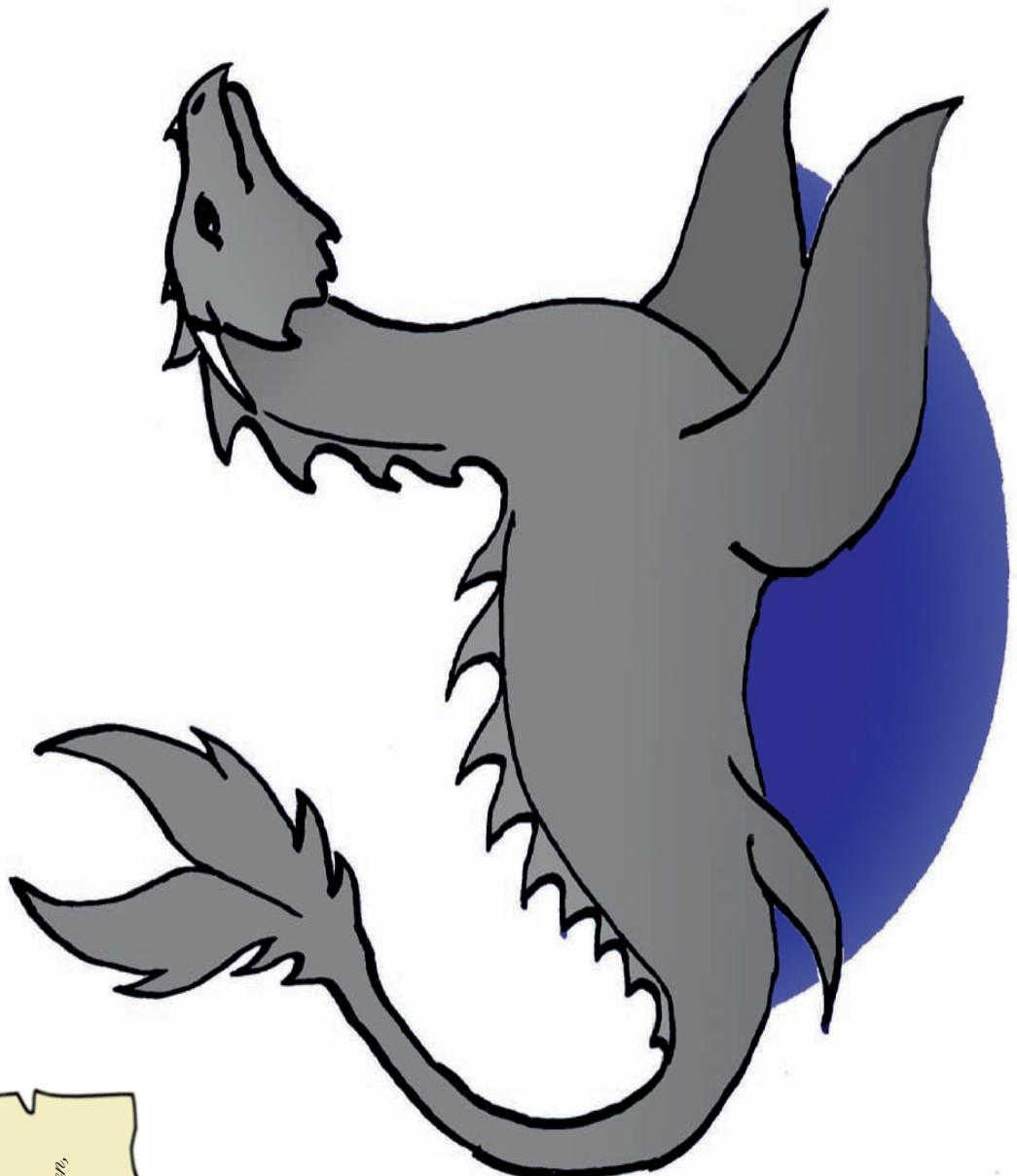
„Hier über dort. Seiner Weis! Es ist fort“, sang der Zimp ganz schief. Melbin rappelte sich auf und sah sich um. Die Berge, wo das Kirtfalt zuletzt gesehen wurde, lagen in weiter Ferne. Benommen machte Melbin sich auf den Weg und ging durch den nahe gelegenen Wald. Schon nach wenigen Schritten musste er erschöpft eine Pause machen und setzte sich auf einen Stein. Guschrotten sprang er wieder auf, als er bemerkte, dass der Stein ganz heiß war. Es lag schillernde Asche darauf, die sich im sichtten Wind kräuselte.

„Das ist Phönigasche“, murkte Melbin begeistert. Genauso hatte er es in einem Buch gelesen. Aufgerget häufte er vor dem Stein herum: „Wir brauchen Feuer. Feuer!“

„Sie dem Herr bellieth“, meinte Nagus gelangweilt und hauchte seinen Geieraten auf die Asche. Sie glimmt auf und nach einer Weile formte sich ein kleiner Vogel aus der heißen Asche. Seine Federn waren feuerrot und er leuchtete hell. Mit einem leisen Pieps blieb er zu Melbin auf. Mit großen, schwarzen Augen sah er hektisch umher. Melbin wollte den kleinen Vogel in die Hand nehmen, doch die fürtigen Geden verbrannten seine Hant: „Auu!“

„Dummer Büchertopf! So viel gelesen und doch vergessen, dass man einen Phönix nicht erfassen kann“, meinte Nagus fröhlich, „Goll Nagus ihn mitnehmen! Nagus kann mit Feuer umgehen.“

„So, mach das. Er ist doch noch so klein. Vorher ihm hier drauf noch etwas passiert“, sprach Melbin besorgt. Mit begeistertem Blick verfolgte er, wie Nagus ihn in seine Klauen hand nahm und in einen feuerfesten Beutel steckte, den er sich an den Gürtel schnallte. Melbin sah ihn mähend an: „Dass schön auf ihn auf, Nagus.“



- Der Wasserrutsche, auch als Ungleicher von Loch Ness bekannt, lebt in einem großen See
- Er zeigt sich nicht oft und wenn, ähnelt seine Erscheinung einem Wal oder ähnlichen Wassertieren
- Er kann nicht unter Wasser atmen, nur sehr lange die Luft anhalten

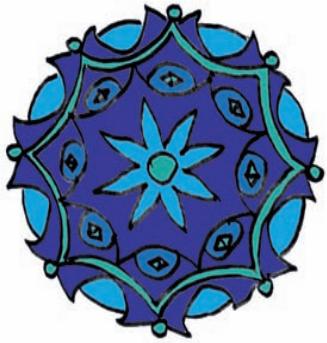
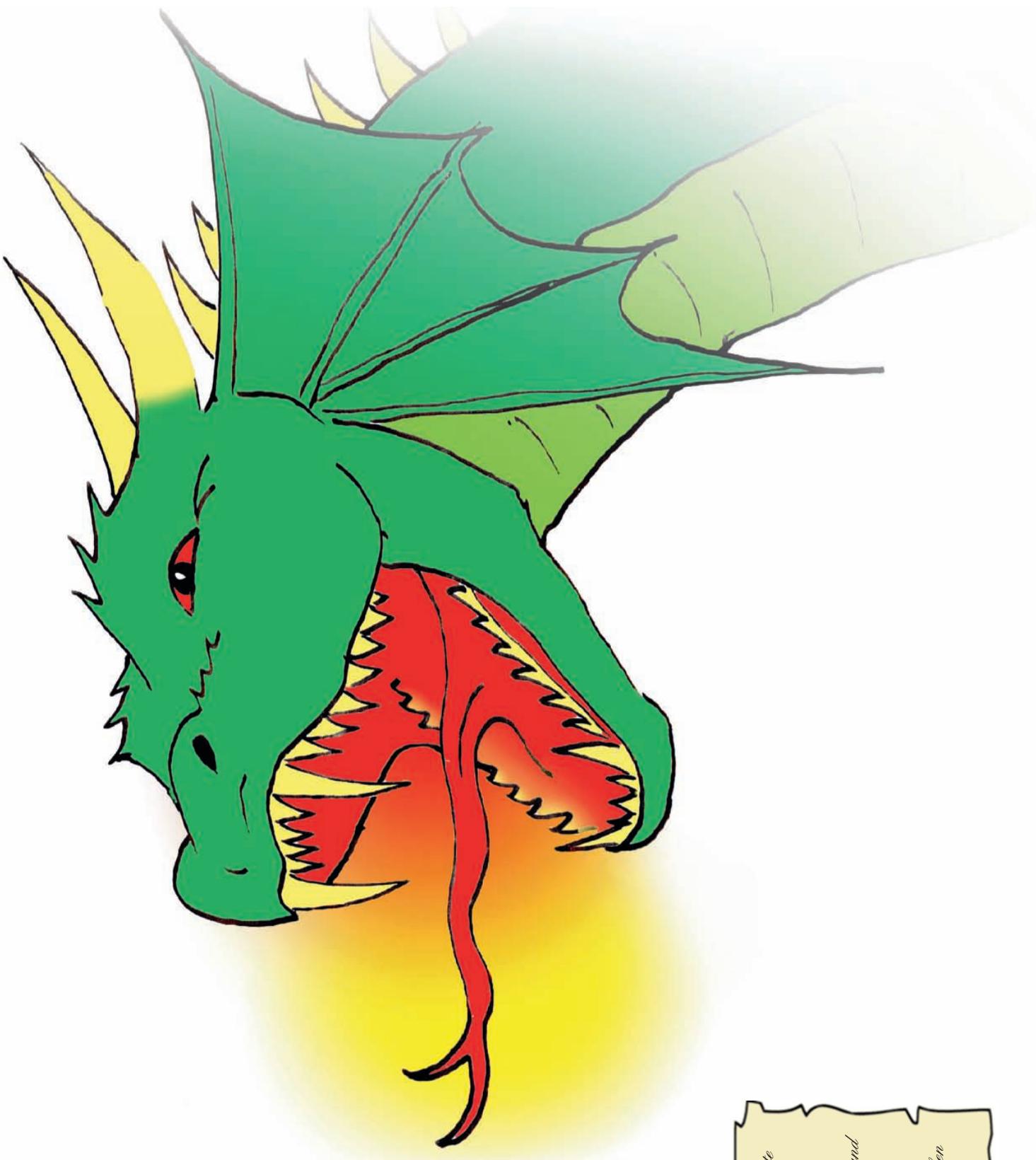
## Der Wasserdraache

Nera kam nach langer Wanderschaft an einen großen See, dessen Wasseroberfläche mystisch glitzerte. Sie hörte in der Ferne ein Schnauben und sah kurz eine Schwanzflosse aufstauchen. Neugierig blieb sie stehen und versuchte zu erkennen, was das für ein Wesen war. Nach einer Weile hob sich ein seßhaftes Reptil aus dem Wasser und schaute sie direkt an. Auch wenn das Wesen allein mit Kopf und Hals schon so riesig aus dem Wasser ragte wie ein Zarm, so wirkte es dennoch höchstig. Mit einem großen Rengier wie Nera selbst sah das Wesen seinen Kopf und betrachtete sie mit großen Augen.

„Welch eigenartiger Wintling bist du denn?“, fragte der Drache mit tiefer Stimme und schnaufte Nera ein wenig Wasser ins Gesicht. Sie wlich angstlich zurück. Der Wasserdraache schüttelte verärgert den Kopf: „Keine Angst, Wintling, ich will dir nichts Böses, solang du mir nichts Böses willst. Mir ist nur so langweilig und ich suche jemanden zum Spielen.“

„Spielist du mit mir?“ Eine große Flosse hob sich aus dem Wasser und schlug auf die Wasseroberfläche, sodass eine Welle Nera entgegen spritzte und sie von oben bis unten nass machte. Nera schüttelte sich und schaute irritiert zu dem riesigen Wasserdrachen hoch: „Spielen? Wer du bist doch viel zu groß zum Spielen.“ „Wer kann spielen, egal ob er groß ist oder Wintling wie du. Magst du tanzen? Ich zeig dir, was ich unter Wasser gebaut habe“, sprach der Drache voller Freude und es sie sich verschwörte der Drache sie am Kragen. Nera schrie verzweifelt, als der Drache sie auf seinem Rücken zwischen seine riesigen Zähnen setzt. Bevor sie richtig begreifen konnte wie ihr geschah,

musste sie Luft holen, weil der Wasserdrache sich mit einem großen Sprung ins kalte Wasser stürzte. Nera musste sich an den Zacken klammern, um nicht von den wirbelnden Wassermassen weggezogen zu werden. Der Wasserdrache tauchte mit mächtigen Schwimmbewegungen immer tiefer hinab in die dunklen Liefen des Sees. Als ihr Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt hatten, entdeckte sie am Grund des Sees einige aufgestapelte Steine. Es sah fast aus wie ein großes, künstliches Schloss, dessen spitze Ecken hoch hinauf ragten. Der Drache setzte Nera bevor ab und sie schwamm neugierig durch die Lüre und Tunnel, bis ihr die Luft ausging und sie gehetzt in Richtung Wasseroberfläche schwamm. Als der Drache es sah, packte er sie wieder und zog sie zur Oberfläche hoch. Hustend schnappte Nera nach Atem und der Drache setzte sie am Ufer ab. Der Drache bedrängte sie besorgt: „Alles in Ordnung bei dir?“ „Ja“, leuchtete sie und setzte sich auf, „Das war wunderschön.“ Der Drache lächelte fröhlig mit seiner Flosse auf das Wasser: „Schön! Ein schönes Schloss unter Wasser. Daß ich ganz allein gebott.“ „Wer ich muss jetzt weiter“, Nera stand mit zitterigen Beinen auf. „Ich will Dich nicht aufzuhalten...“ Nera versprach mir, dass du mich wieder besuchen kommst“, meinte der Drache leicht traurig. Nera nickte und wandte sich zum Gehen: „Ich werde an dich denken, wenn ich wieder in diese Gegend komme.“ Der Wasserdrache schnaubte zufrieden und tauchte mit einer Rückwärtsrolle ins Wasser. Nur seine Schwanzflosse wachte ihr noch zum Abschied.



- Der Feuerdrache ist das bekannteste  
Fabelwesen und spielt in vielen  
Geschichten eine wichtige Rolle  
- Es heißt, Drachen sind sehr weise und  
können mehrere Jahrhunderte alt  
werden

- Meist können sie neben Feuer spucken  
und fliegen auch Magie anwenden

## Der Feuerdrache

Melvin stand am Fuß des Berges und schaute abschätzig hinauf. Der Eingang einer Höhle tat sich bei halber Höhe des Berges auf. Melvin überlegte: „Vielleicht finden wir dort das Rätsel.“  
„In so hübschen Höhlen wie dieser hausen meist nette Fiese Ungeheuer“, stellte Melvin fest. Melvin zuckte mit den Schultern und begann hinauf zu klettern. Nach wenigen Zügen musste er Pause machen und rutschte rückwärts wieder hinab. Er landete unsanft auf seinen ungepolsterten Magierhütern und rieb sich die schmerzenden Hände.  
„Für so was bin ich nicht an die Magierschule gegangen“, murkte Melvin verdrießlich. Nach langem beschwerlichem Klettern hatte er es dann endlich doch zur Höhle hinauf geschafft und betrat sie stolz erhöhten Hauptes angesichts seiner großen Tat. Da öffneten sich vor ihm zwei orangefarbene leuchtende Augen und das große Tier schaute ihm seinen heißen Atem ins Gesicht.

„Schlich grausiges Wesen wagt es meinen Hort zu betreten“, fragte eine mächtige Stimme und Melvin erkannte vor sich einen alten Feuerdrachen, der ihm verärgert entgegen blickte. Melvin war vor Schreck erstarrt und stammelte: „Sch... hab mich verlaufen.“

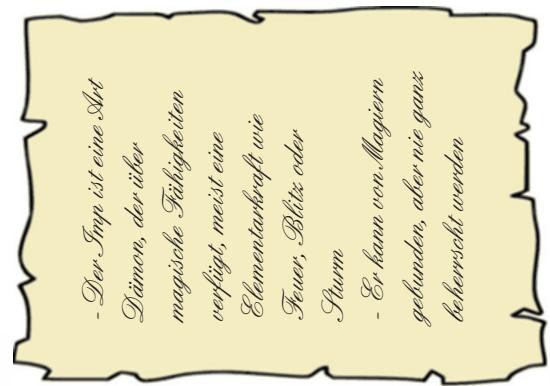
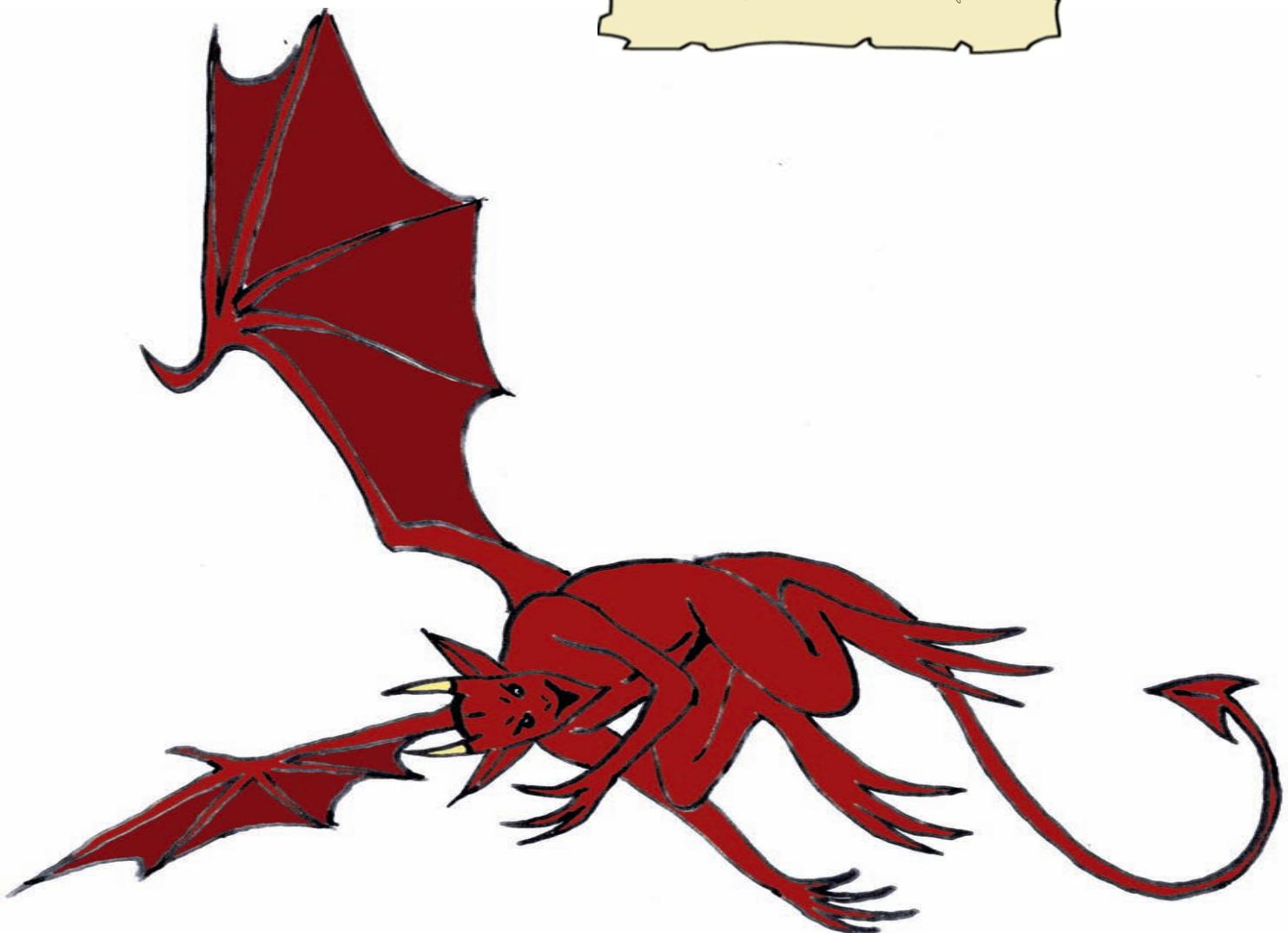
„Eine höchst unfeine Tat. Solch eine begekommenen Maßjelt lasse ich mir nicht entgehen“, sprach der Drache und riss sein Maul auf. Melvin wollte weglaufen, trenzte die Beine und fiel rückwärts wieder vor den Drachen. Schweißfleck schrie er auf: „Richtig fressen!“ „Ja, wenn ich mir recht überlege, hast du zu wenig Fleisch für mich, drum lass ich dir die Wahl. Löse mein Rätsel und ich lasse dich wieder frei, antwortest du falsch, werde ich dich verpeisen“, erklärte ihm der Drache. Melvin zitterte immer noch: „Ein... Rätsel?“ „Lassst uns beginnen“, beruhigte der mächtige Drache feierlich, „Seh hin bei stetiger Heiniger, Begleiter bis in den Tod. Erst strebst du nach mir, dann fürchtest du mich. Doch du kommt mir nicht entfliehen, denn ich bin die Zeit, die für dich vergeht.“ Melvin stockte der Atem. Er musste die Lösung auf das Rätsel finden, sonst würde der Drache ihn fressen. Die Angst blockierte ihn und er konnte sich nicht auf das Rätsel konzentrieren.

„Was?“, stammelte er und versuchte etwas weiter von dem Drachen weg zu kriechen. Geduldig wiederholte der Drache das Rätsel wieder und wartet still auf die Antwort. Melvin versuchte sich diesmal zusammen zu reissen. Es kann ja nicht so schwer sein ein Rätsel zu lösen, schließlich war er der beste Schüler der Magiergilde gewesen. „Also es pointiert mich bis in den Tod. Eine Krankheit vielleicht?“, murmelte Melvin vor sich hin, „Über ich strebe erst danach und dann fürchte ich es. Das kann keine Krankheit sein. Vielleicht Reichum? Rein, es muss etwas Körperliches sein. Ich kann ihn nicht entfliehen, denn es ist die Zeit, die für mich vergeht. Also so etwas, was über Jahre hinweg mich immer begleitet. Fahre...“ Plötzlich fiel es ihm ein. Ja, es war ganz klar! Er brüllte es verzweifelt heraus: „Das Alter!“

„Schade, dann muss ich mir wohl doch ein anderes Mahl suchen“, meinte der Drache und drehte sich von dem jungen Magier weg. Er wollte gerade wieder in den Ziefen der Höhle verschwinden, als Melvin noch einfiel: „Großer... mächtiger, alles überragender Drache, ich hätte noch eine Frage an Euch.“

Der Drache nahm in einer schweifähigen Bewegung wieder vor ihm Platz: „Einen Augenhlick kann ich für Euch noch entbehren.“ „Sagt Ihr vielleicht ein Urteil?“ Melvin, es ist ungefähr so groß, Melvin zeigte es mit seinen Händen, „Und es kann jemanden die Kraft entziehen und seinem Erzäger übertragen. Es ist wirklich sehr gefährlich, deshalb muss ich es finden und zum Magierturm zurück bringen.“ „Sie haben es in die steinerne Festung zu diesem Eich gebracht. Wenn es nach mir ginge, würde ich ihm einen schnellen Tod bringen, aber leider reicht auch meine Macht nicht aus, mich diesem Ungetüm zu stellen“, sprach der Drache verärgert. Melvin schluckte und flüsterte: „Dann ist es also schon in die falschen Hände geraten. Ein mächtiger Zich, wenn mein Meister das mögse.“

„Stiel Glück, Menschenling...“, der Drache verschwand wieder in den Ziefen seiner Höhle.





- Die Chimaere entstand aus der griechischen Mythologie und beschreibt ein Mischwesen, das den Kopf eines Löwen, im Nacken den Kopf einer Ziege und am Schwanz den Kopf eines Drachens trug

- Chimaere wird auch als allgemeiner Begriff für „Mischwerken“ verwendet



- Der Faun oder auch Satyr ist eine Art Waldgeist  
- Er liebt Musik und Tanz, sowie das zügellose Feiern  
- Sie dienen auch als Symbol für Fortpflanzung und Fruchtbarkeit

## Der Faun

Von Seiten schon hörte Wera die fröhliche Musik erkennen. Als sie zu einer Versammlung von selbstgemachten Hütten kam, sah sie, woher sie kam. Menschen mit Ziegenbeinen und Höhnen tranken herum und spielten auf Füßen und anderen Instrumenten.

Einer hatte sie entdeckt und zog sie tanzend mit sich. Die anderen jubelten Wera zu, als sie die Runde betrat. Die Musik verstummte und die Faune schmälten sich um sie. Der Faun, der die irritierte Wera mit sich gezogen hatte, begrüßte sie herzlich: „Willkommen in unserem beschiedenen Dorf, schöne Menschenfrau. Wollt ihr nicht eine kurze Nacht noch eurer langen, beschwerlichen Reise einlegen und mit uns Musik und Tanz genießen?“

Wera wusste nicht recht, was sie sagen sollte. Alle Faugen waren auf sie gerichtet. Eine andere Faunefrau brach die Stille, indem sie sagte: „Geld bringt die Nacht herein. Ihr braucht sicherlich einen Platz, wo ihr Euch ausruhen könnt. Draußen ist es nicht sicher, dunkle Gestalten treiben ihr Unwohl.“

„Dafür wäre ich Euch sehr dankbar“, murmelte Wera mit einem leichten Schmäleren. Die Faune schmunzelten und eine der Frauen flüsterte: „So höflich, das Menschenmädchen.“

„Ihr seid sicher hungrig und durstig“, meinte der Faun, der sie eingeladen hatte, und gab ihr ein Stück Brot und einen Hornbecher mit einer süßlichen Flüssigkeit. Es schmeckte wie der Saft, den Wera kannte, doch irgendwas war komisch daran. Sie wurde mit jedem Becher rehseliger und begann mit den Faunen um das Feuer zu tanzen und zu singen. Ihr wurde schwindelig und sie bekam Probleme sich auf den Beinen zu halten. Der Faun fing sie auf, bevor sie fiel und lachte sie freundlich an. Dann konnte sie sich an nichts mehr erinnern...

Am nächsten Morgen wachte Wera mit schmerzendem Kopf auf und schärfte sich aus mehreren Felldecken. Entsetzt musste sie feststellen, dass sie keine Kleider mehr trug und sah sich verstohlen um, doch es war niemand in dem kleinen, runden Haus zu sehen. Schnell suchte sie ihre Kleider zusammen, die verstreut im Raum lagen, und griff nach Schärpe und Bogen. Einwas beschämmt schlich sie auf leisen Füßen aus dem Haus. Draußen war niemand zu sehen. Wo waren die Faune nur hin?

Mit schwankenden Schritten Richtung Wald davon. Mit schaute die Faune nur hin.

- Der Zentaur ist weise und häingefrlich
- Meist trägt er einen Bogen und kann sich durch seinen muskulösen Pferdekörper gut verteidigen
- Er kann die Zukunft in den Sternen sehen



## Der Zentaur

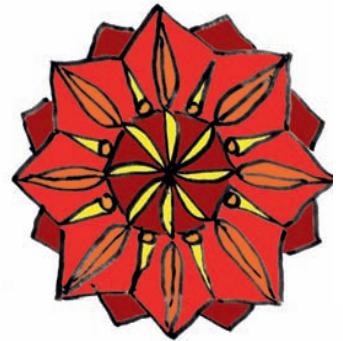
Der Wald, den Diana durchritt schien immer dünnler zu werden. Das Pferd wurde unruhig und schnaubte aufgereggt. Da erhörte das Donnern von Hufen in ihrer Nähe und sie sah nur schemenhaft Pferde durch das Dickicht an ihr vorbei rennen. irgendwann war an ihnen merkwürdig und Diana schaute noch einmal genauer hin. Da entdeckte sie, dass die Pferde keine Köpfe hatten, sondern menschliche Oberkörper. Reingierig folgte sie ihnen durch den Wald.

Gähnlich machten sie Halt, umtreisten Diana und legten Pfeile auf ihre Hände. Die Spitzen der Pfeile und die missstrauischen Blicke der Zentauren waren auf sie gerichtet: „Was willst du? Sprich!“ „Sch...“, Diana wusste nicht, wie sie es erklären sollte. Auf der Suche nach Abenteuer? „Halt!“, sprach ein Zentaur und trat vor die anderen, „Sie kam in meiner Vision vor. Die Sterne haben mir erzählt, dass sie uns vor dem großen Zich retten wird.“

„Was ist ein Zich?“, fragte Diana gespannt. Der Zentaur wendete sich ihr zu: „Er ist ein großer Mann aus Sachsen, der über mächtige, magische Fähigkeiten verfügt. Er überlässt das Land mit seiner Finsternis und er wird nicht ruhen, bis er uns alle unterjocht hat.“

„Deshalb also die Schenken“, flüsterte Diana für sich und musste an den Greif denken. Die Zentauren sentten ihre Raffen. Über trotzdem stand Zweifel in ihre Gesichter geschrieben: „Es ist doch nur eine Menschenfrau.“ „Sie verfügt eine Kraft, die sich bald schon in den Sternen wieder spiegeln wird“, erklärte der Zentaur. Diana konnte es nicht fassen: „Werüber redet ihr denn da? Keine Kraft in den Sternen? Man muss ja nicht gleich überreden.“

„Wir werden es verstehen, wenn es soweit ist. Guckt die steinerne Festung auf, findet den treuen Begleiter und rettet das Land vor der Grausamkeit des Zichs“, sprach der Zentaur feierlich und alle anderen stiegen mit ihren Bordenhufen und riefen dabei auf, dann galoppierten sie wieder davon und ließen Diana allein in ihrer Ratlosigkeit.



- Der Werwolf ist ein Mensch, der sich gegen seinen Willen in eine Bestie verwandelt, dazu können auch andere Werwölfe wie der Bär zählen
- Dieser Fluch wird durch einen Biss oder eine andere Wunde übertragen
- Er verwandelt sich nur bei Vollmond

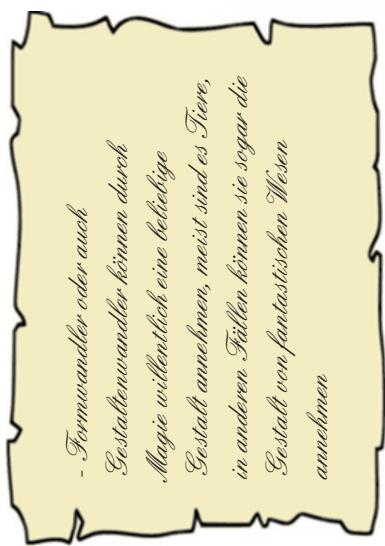
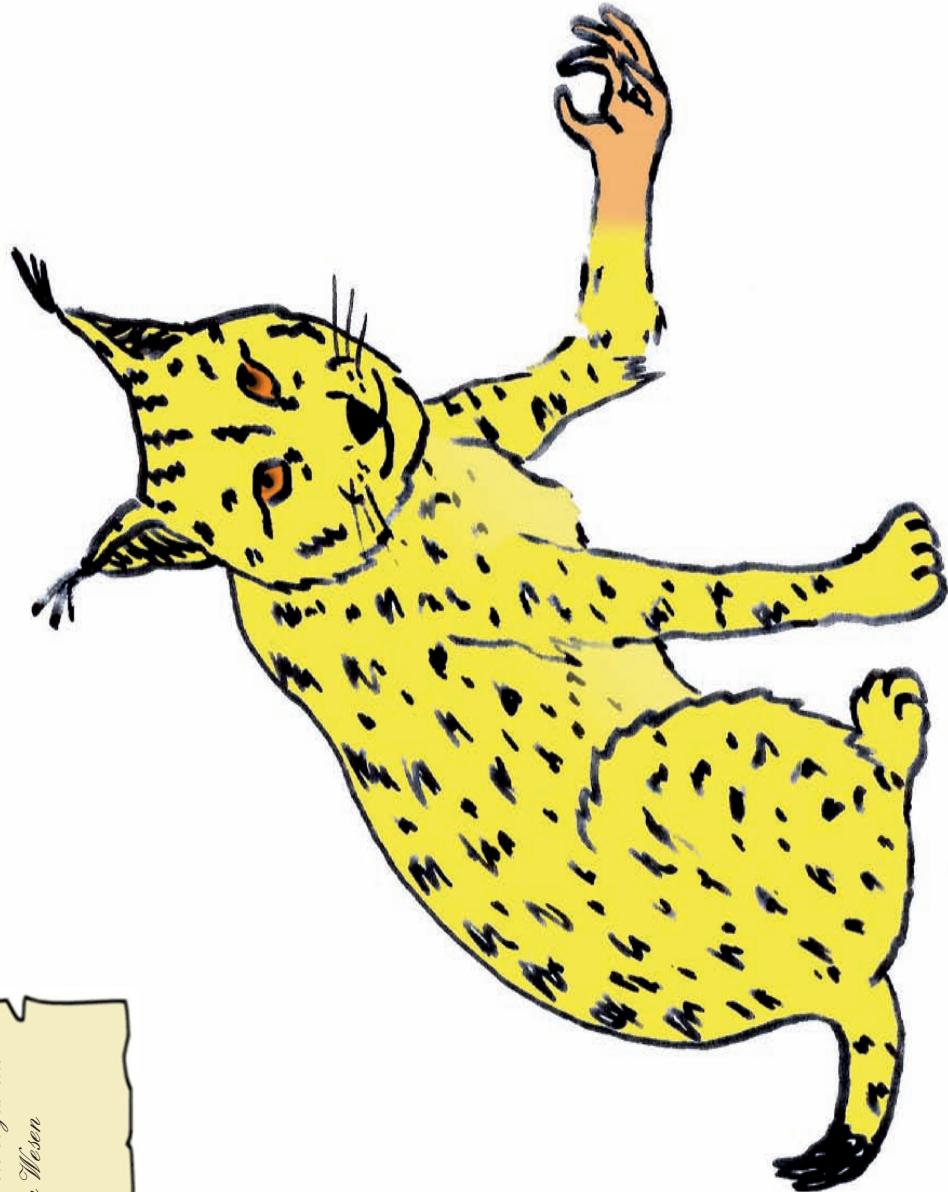
## Der Werwolf

Die Racht war eingebrochen und der volle Mond ging am sternentzückendem Himmel auf. In der Ferne ertollte das Geulen eines Wolfes und darauf folgten andere Wölfegeufe, die autorisierten. Diana fuhr ein leichter Schauer über die Haut, als sie ihr Nachtlager errichtete. Sie hatte einige Probleme das Feuer zu entzünden und fristete, als sie sich in ihren Umhang kuschelte. Zum Schluss wurde sie jetzt in einem warmen, weichen Bett liegen. Zum ersten Mal fragte sie sich, warum sie überhaupt aufgebrochen war. Sie hatte noch kein richtiges Abenteuer erlebt und wie in den wunderbaren Geschichten war das alles auch nicht. Sie bezweifelte sogar, dass es diese Helden wirklich gab.

Mühselig sah sie in der Nähe zwei rote Augen aufleuchten. Endlos bewegte sich in den Büscheln. Ein leises Knurren ertollte. Diana stand auf und zog ihr Schwert. Da sprang ein riesiger Wolf aus der Dunkelheit heraus. Seine Götterlich der eines Menschen. Seine Augen glühten und seine Zähne und Krallen waren unnatürlich groß. Er stützte sich auf das Pferd und zeriss es innerhalb von Sekunden in mehrere Einzelteile, die er herum schleuderte. Das Blut ließ ihm überall im Fell. Dann sah er Diana direkt in die Augen. Sie spürte sein unheimliches Vergnügen etwas zu zerreißen. Mit Zodesangst in ihrem Herzen stärzte sich Diana schreidend in den Kampf. Das Schwert wehrte die Krallen ab, die nach ihr schlugen, doch da war schon der zweite Prankenschlag. Eine Krallte erwischte sie an der Schulter. Mit einer hastigen Drehung schlug sie ihm die Beine weg, aber er stand immer noch da und riss sein Maul auf. Seine spitzen Zähne schnappten nach ihr. Sie machte eine Linsenwirbelle und holte tief Atem. Mit disziplinierter Konzentration versuchte sie die Schnauze des Feindes zu finden. Schon wieder musste sie

sich einer Reihe schneller Angriffe stellen. Der Werwolf ließ ihr keine Zeit zum Denken. Diana sprang hoch und versuchte mit einem Salto hinter den Wolf zu gelangen. Das Zweihandschwert war zu schwer und störte sie dabei. Schnell warf sie es weg und zog zwei Kurzhandsschwerter aus ihrem Gürtel. Das Rictus musste sterben bevor es sie töten konnte. Heute war ein guter Tag zum Sterben!

Mit verzweifelter Mut schlug sie zu, wlich den Krallenhieben aus und wirbelte um den Werwolf herum. Nun war sie genauso schnell wie der Wolf und spürte die leichte Unsicherheit in dem Zier. Es gab einen Grund, warum sie den Kampfmäster besiegt hatte. Er vertraute auf seine Stärke, doch Diana vertraute auf ihre Schnelligkeit und Präzision. Sie hatte gelernt ihren Gegner zu überraschen. So war es auch jetzt. Sie tat so als würde sie zum Schlag auf seinen Kopf ausgholen und der Werwolf hob seine Pfoten hoch, dann wachte sie in ihrer Bewegung halt, wirbelte rechts an ihm vorbei und stach ihm beide Schwerter in den Rücken. Der Wolf sank mit einem ohrenbetäubenden Geulen zu Boden und sie zog ihre Schwerter wieder aus seinem Rücken heraus. Während dass Blut floss, veränderte sich der Körper des Wolfes in den eines nackten Mannes. Er wand sich vor Schmerz und schrie. Diana wusste nicht, ob sie zuerst ihre Augen oder ihre Ohren bedecken sollte. Dann wimmerte er nur noch und drehte sich zu ihr um. „Danie“, riefte er und starb in einer riesigen Lache aus Blut. Diana konnte es nicht fassen, sie hatte einen Menschen getötet! Sie hatte überhaupt zum ersten Mal getötet. Sie konnte keinen Son von sich geben. Sie wusste nur, sie musste von hier weg und zwar schnell. Mit verschwommenem Blick flüchtete sie durch den Wald und rannte bis ihre Beine taub wurden.



- Formwandler oder auch  
Gestaltenwandler können durch  
Magie willentlich eine beliebige  
Gestalt annehmen, meist sind es Tiere,  
in anderen Fällen können sie sogar die  
Gestalt von fantastischen Wesen  
annehmen

## Der Formwandler

Usra spürte, dass jemand sie verfolgte und ihre Schritte wurden schneller. Etwas bewegte sich schnell durch die Blüte, nur kurz erhaschte sie ein leuchtendes Augenpaar im Halbdunkel des Waldes, dann stand er vor ihr. Ein Zuchs größer als sie es sonst waren und umgeben von einem leichten Schimmer der Magie. Seine Augen schienen menschlich zu sein und sahen sie mit einer unatmlichen Intelligenz an. Da durchfuhr ein Schen den Körper des Zuchs und er blinnte den Oberkörper auf. Seine Gestalt verzerrte sich und er schien sich zu verwandeln. Plötzlich stand ein Mensch vor Usra, ein Mann mittleren Alters, der sie nachdenklich ansah. In einigen Stellen war seine Haut leicht mit Fell überzogen und seine Nägel waren spitz wie Krallen. Leicht gesenkt stand er auf sie zu und öffnete seinen Mund, um langsam und unsicher einige Wörter heraus zu bekommen: „Du... riechst... nach... Familie... Wer du?“

„Ich bin Usra“, antwortete sie fast flüsternd, „Ich verstehe dich schlecht.“

„Ich war zu lang Zier... Mein Mensch fast vergessen sprechen...“, versuchte er zu erklären. Man sah dem Formwandler die Verzweiflung an, während er versuchte die Worte zu formen. Usra hatte Müll mit ihm und da war noch etwas anderes. Sie konnte das Gefühl nicht richtig einordnen. Es war eine Art tiefe Verbundenheit mit ihm, die sie verwunschen hatte.

„Ich suche nach meinen Eltern“, erklärte Usra ihm, „Kannst du mir vielleicht helfen?“

Zu den Augen des Mannes bildeten sich Tränen und die Worte kamen noch bruchstückhafter aus ihm heraus: „Wir... eine... Familie... unter Blut... weinen“

„Ich verstehe dich nicht. Eine Familie? Bist du etwa... mein Vater?“, fragte Usra ungläubig. Der Formwandler nickte. Usra konnte es nicht fassen: „Wer... ich bin nicht magisch. Ich kann mich nicht verwandeln. Aber... kann ich es etwa doch und weiß es nur noch nicht?“

„Davide... verbindet... Mensch und Natur... Du noch nicht gelernt mit Zier zu wandeln“, erklärte er ihr und legte eine Hand auf seine Brust, „Du musst fühlen.“

„Berstele“, flüsterte Usra gedankenverloren. Sie konnte es immer noch nicht fassen, aber sie spürte, dass er die Wahrheit sprach. Sie erkantte sich in seinen Augen wieder. Er schien so einsam zu sein wie sie. Ein erleichtertes Zischen formte sich in seinem Gesicht: „Mein Name ist Bac. Ich dir helfen Mutter finden... Ich sie verloren“, erzählte er traurig, „Flucht vor Dunkelheit! Sie vielleicht tot... Ich bin Schulh...“

Er verdrehte sein Gesicht mit den Händen, gab über keinen Son von sich. Usra legte ihre Hand auf seine Schulter: „Was ist mit ihr passiert?“

Doch plötzlich hatte sie keine Schulter mehr unter ihrer Hand, denn Bac hatte sich wieder in einen Zuchs verwandelt. Die Brüder und der Schmerz waren aus seinen Augen verschwunden und er schaute nügigerig zu ihr hoch. Wahrscheinlich konnte er in dieser Gestalt seine Erinnerungen, dachte Usra und sie wünschte sich, dass auch sie sich verwandeln könnte.

„Du willst es mir also nicht erzählen“, meinte Usra, „Na gut, aber dann kommt du uns wenigstens zu ihr führen.“

Der Zuchs schien sie zu verstehen und lief eifrig voran. Usra folgte ihm mit neuem Mut und Hoffnung erfüllt. Sie würde sicherlich herausfinden, was ihren Eltern widerfahren war.



- Der Waldgeist ist ein Naturgeist,  
der in Form eines Baumes oder  
anderen Lebewesen des Waldes  
erscheinen kann, sowie in der  
Gestalt eines großen Hirsches

- Er ist sehr alt und weise und  
beschützt seinen Wald

## Der Waldegeist

Ura folgte dem Rücks namentlos. Sie waren nun auf der Suche nach der verloren gegangenen Mutter und durchstreiften den Wald nach Hinterseiten.

Nach einer Stunde kamen sie zu einem riesigen Baum, der alle anderen im Wald übertrafte und Blätter in allen schillernden Farben trug. So leerte sich erwartungsvoll vor ihm hin und Ura blieb neben ihm stehen. Sie betrachtete den Baum staunend und fragte sich, weshalb Ges vor ihm Halt mache. Möglicherweise sich etwas. Der riesige Baum schien sich zu winden und zu deformieren. Aus dem Stamm kam ein Gesicht hervor, das wie das eines alten Mannes aussah und es schaute sie aus grün leuchtenden Augen heraus an. Ein freundliches Gesicht durchzog das Gesicht und er sprach langsam: „Geid gegrüßt, Kindere.“

„Wir sind der Geist des Waldes. Seid ihr gekommen, um meiner Weisheit zu lauschen?“

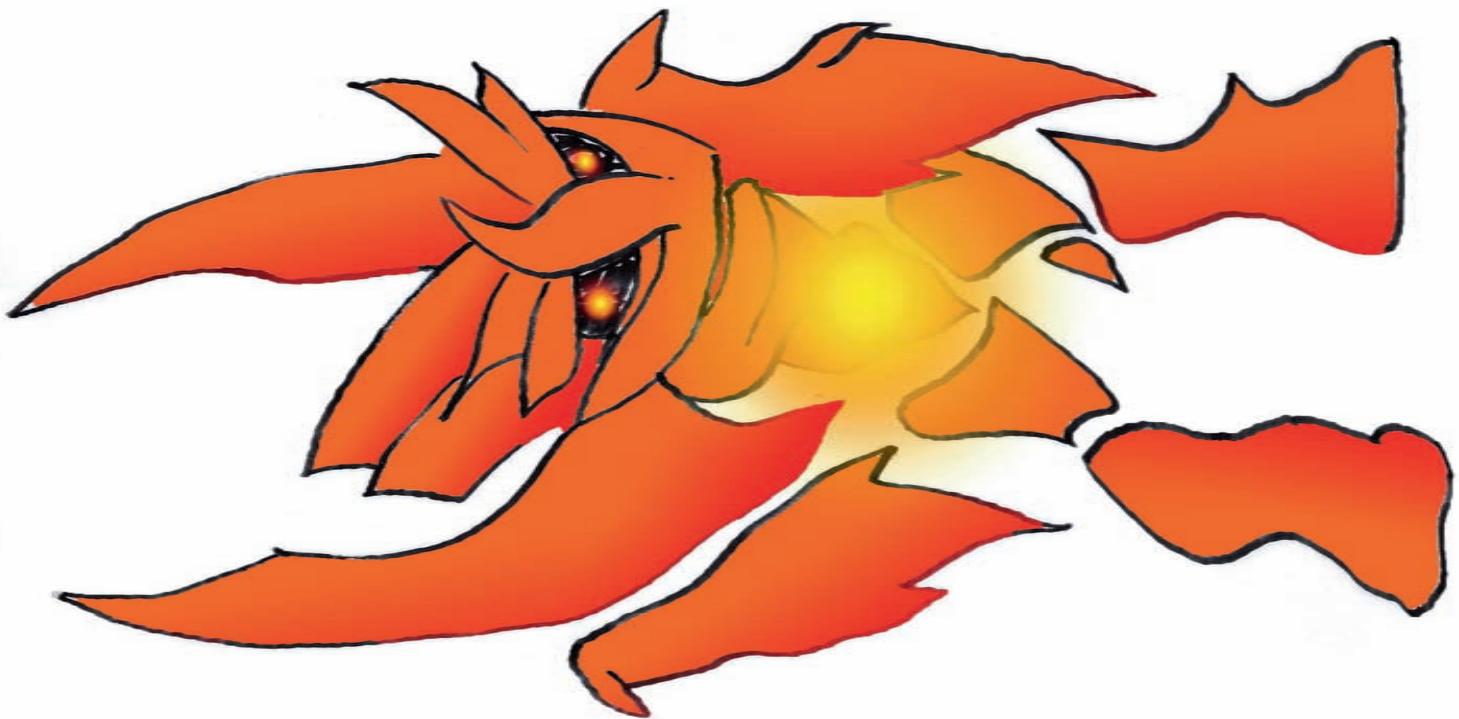
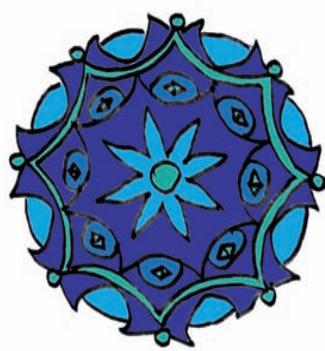
„Wir suchen meine Mutter“, erklärte Ura und trat vorsichtig heran, „Könnt ihr uns vielleicht helfen, sie zu finden?“

„Um!“ Lange Zeit blieb der Waldegeist still, bis er endlich weiter sprach, „Unter der Erde tief im Kerließ der Finsternis sind verlorene Seelen gefangen. Eure Mutter ist auch dort. Doch geht Nicht, denn das Kerließ wird von einem mächtigen Unheil bedroht.“

„Hoher weißt ihr dass?“, fragt Ura neugierig. Der Waldegeist schaute auf und es ging ein mächtiges Staunen durch den ganzen Wald: „Meine Wurzeln ragen tief. Mutter Erde erzählt uns Geschichten von dem Gesen, die sie mit uns gehört hat.“

„Wie kommen wir dorthin?“, fragte Ura weiter. Er setzte wieder: „Zu den Bergen müsst ihr gehen, bis sich der Bauch von Mutter Erde öffnet, um Euch zu empfangen.“

„Ich danke Euch, großer Waldegeist“, Ura verhingte sich tief vor dem großen Baum. Dann wandelte der Baum sich ächzend und das Gesicht war wieder verschwunden. Ura drehte sich zu Ges um und nickte ihm hoffnungsvoll zu: „Wir werden Mutter Wald finden und befreien.“



- Der Feuergeist ist ein Naturgeist,  
der entweder in Form von Feuer oder  
in Gestalt eines Reptils auftauchen  
kann z.B. als Feuersalamander  
- In diesem Fall ist es ein alter  
Feuiergeist, der sich in einer steinernen  
Rüstung gehüllt hat

## Der Feuergeist

Eine steinerne Mauer, Hügel und Berge säumten seinen Pfad, doch eine steinerne Festung sah er weit und breit nicht. Statius flatterte vergnügt umher und warf ab und zu mit einem Stein nach Melvin. Mit einer magischen Handbewegung ließ der junge Magier den Stein zurückprallen. Er war die ständigen Sticholeien des Jungs schon gewohnt.

Seine Beine wurden schwer und die Füße taten ihm weh. So lang war Melvin in seinem ganzen Leben nicht gelaufen! Er setzte sich erschöpft auf einen Felsen und versuchte wieder zu Atmen zu kommen: „Zerflucht! Wie sollen wir bloß diese steinerne Festung finden?“

„Magus weiß nicht“, quälte der Jupp, „Der Meister sollte vielleicht besser zurück gehen und sehen, dass er das Urteil nicht gefunden hat.“

„Wenn ich jetzt umkehre, werden sie alle sagen: das hab ich ja immer gewusst, dass der das nicht schaffen wird, dieser Zollpatsch! So werde ich niemals ein richtiger Magier!“, verärgert schlug Melvin mit der Hand auf den Fels. Plötzlich begann der Fels zu bebren. Er erhob sich und Melvin fiel überrascht hinunter. Mehrere Steine sammelten sich um den Felsen und sie begannen feuerrot zu glühen. Der Jupp zog sie zusammen und baute sich hinter Melvins Rücken, der immer noch perplex am Boden lag, während der Feuergeist sich vor ihm aufbaute. Doch die lauernden Steine wollten nicht ganz halten, immer wieder fielen einige von ihnen herunter. In der Ritte loberte eine große Flamme, die verzweifelt versuchte alle Steine zusammen zu halten. Da zischte eine Stimme aus dem Inneren des Feuers hervor: „Derschissen, zerstöri! Zum Scheußlichen, was hat mich so zugerichtet!“ Melvin stand unschlüssig auf und betrachtete das Schauspiel.

Es schien so, dass einige Zelle der Rüstung des überlosen Feuergeists zerbrochen waren. Er hatte wohl zu lange im Schaf gelegen. Nach einer Weile hielt der Feuergeist inne und schien Melvin zu betrachten: „So, du kannst mir doch helfen.“ „Vielleicht“, murmelte Melvin und trat näher heran.  
„Ich helfe Euch im Gegenzug“, sprach der Feuergeist. Melvin sah sich ein heruntergefallenes Teil an: „Ich werde es nicht anfassen können. Wer mit Hilfe der Magie kannen wir die Zelle wieder ganz machen. Magus, bring den Phönix!“ Der Jupp streckte ihm zitternd den Vogel entgegen und Melvin erklärte dem Feuergeist: „Der junge Phönix kann das reparieren“, dann wendete er sich dem Vogel zu, der ihn mit großen Augen ansah. „Du musst ihn heilen. Du kannst die Steine wieder zusammen schmelzen.“ Der Phönix setzte sich auf das erst Zell. Der Vogel schien sich auf dem heißen Stein sehr wohl zu fühlen. Als die Flammen des Feuergeistes nach ihm leckten, fing er sie ein und man konnte sehen, wie der Vogel in Gedanken größer wurde, dann breitete er seine Schwingen aus und ließ den Stein glühen. Die Hitze war so stark, dass Melvin sich hinter einem Stein in Sicherheit bringen musste.  
Als er wieder heraus kam, zog der Feuergeist gerade das letzte Rüstungsstück an sich heran. Der Phönix erhob sich und flog davon. Melvin sah ihm nehmüdig nach.  
„Ich habe Euch etwas versprochen für eure Hilfe“, sprach der Feuergeist, „Ich werde Euch die Kraft geben, durchs Feuer zu gehen. Keine Flamme wird Euch jemals wehtun.“ Melvin umgab plötzlich ein glitzernder Schimmer. Er verbogte sich: „Sch danke Euch.“ Dann ging der Feuergeist langsam von domen und verschwand zwischen den Bergen.



- Die Dryade ist eine Nymphe, die als Hüterin des Waldes dient

- Meist ist sie mit einem Baum verbunden, den sie bis zu seinem Tod beschützt

- Es gibt auch andere Arten von Nymphen, die als Hüter und Wächter der Natur dienen

## Die Ortha

Ein Schrei tönte durch den Wald. Der Luchs Ruz sprang voraus und Ura folgte dem Hufschrei. Auf einer großen Lichtung sahen sie ein großes, dreibeiniges Un tier auf ein kleines Mäuschen einschlagen. Über es war kein Menschenädelchen. Ihre Gestalt umspielten Blätter, Wurzeln und Gras und sie umgab ein magisches, grünes Licht. Ruz schnallte sofort herbei, obwohl er nur ein kleines Etwas größer war als ein Kopf des Untiers. Die Chimäre ließ von der Orthade ab und begann nun auf Ruz einzuschlagen.

„Nein“, rief Ura entsetzt und setzte zitternd einen Pfiff auf ihren Bogen. Der erste Schuss traf nicht, aber der zweite traf die riesige Höhe der Chimäre. Mit einem hellen Kusschrei humpelte das Un tier davon und gab noch einen letzten verzweifelten Schrei von sich, bevor es im Dicke verschwand.

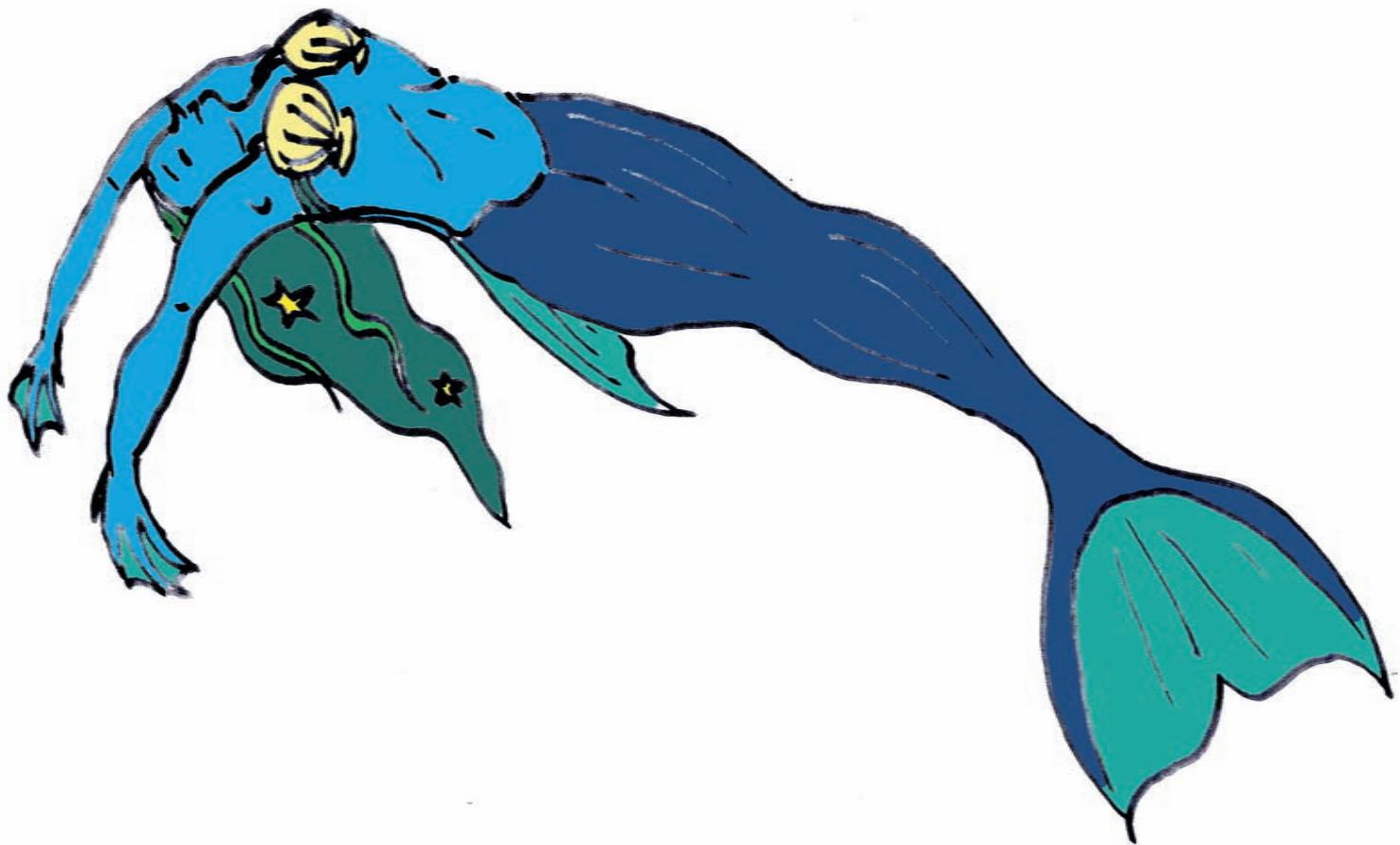
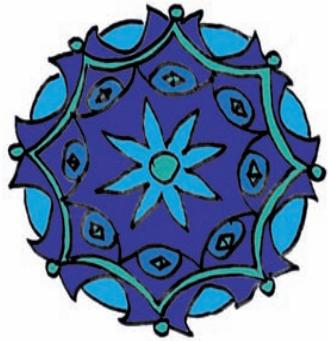
Ura lief schnell zu Ruz, doch er hatte nur wenige Kratzer. Viel schlimmer ging es der Orthade, die sich vor Schmerz windete. Ura knickte zu ihr nieder und holte Heilkrüuter aus ihrer Tasche. Mit geschickten Händen verband sie die Wunden, die weißlich glitzernd bluteten. Trotzdem schien nichts zu helfen. Die Reaktionen waren ganz anders als bei Menschen. Ura musste totalelos zuschauen, wie sich die Orthade unter ihren Händen im Zodesstampf hin und her warf. „Wir müssen ihr helfen, Ruz“, verzweifelt blickte Ura auf den Formwandler. Ruz wandelte seine Gestalt zu einer menschlichen und sprach: „Nur Magie helfen kann. Dein Herz hat Kraft.“

Ura schloss ihre Augen und vertraute auf ihre bisher unentdeckten, magischen Fähigkeiten. Sie wusste nur eins, der Orthade musste geholfen werden und zwar schnell. Ihr Herz schlug heftig und sie spürte wie das pochende Blut in ihrer Hande schoss. Magie erwachte! Ihre Hände begannen zu strahlen. Heile sie! Erschöpft fiel Ura neben der Orthade in Boden.

„Du hast es geschafft“, rief Ruz erfreut und half Ura wieder auf. Die Orthade nahm langsam mit ihren zarten Hestenhänden die Verbinden ab und begann wieder hell zu leuchten. Fast schwebend stellte sie sich vor Ura auf und betrachtete sie mit einem zufriedenen Lächeln im Gesicht.

„Danke“, dann holte sie zwischen ihrem Blätterkleid einen kleinen Gegenstand hervor, „Hier, dies wird dir in der hebrückenden Finsternis Schutz und Glück bringen.“

Ura nahm den Salissian entgegen. Es war ein verschneidetes, grün funkeldes Symbol darauf. Ura legte es sich um den Hals und spürte sogleich die Kraft, die davon ausging. Sie dankte der Orthade, die sogleich wieder im Unterholz des Waldes verschwunden war.



- Die Nixe ist ein Wassergeist, auch unter dem Begriff Meerjungfrau oder in männlicher Form als Wassermann bekannt

- Entweder verführt sie Männer und zieht sie auf den Grund des Wassers oder sie dient als Hilfe und warnt vor Gefahren

## Die Räte

Melvin wanderte durch das Gebirge und kam bald an einem Bach. Aus einer Quelle heraus folgte er ihm. Magnus hockte auf seiner Schulter und bedeutete dass Wasser angewöhnen: „Ewig lebendig.“

Er murmelte noch etwas wie „Rampf“ und flog über die Felsen davon. Melvin folgte weiter dem Bach flussaufwärts und kam bald an die Quelle. Dort saß ein wunderschönes Mädchen, das ihre langen Haare flocht. Als Melvin genauer hinsah, bemerkte er, dass das Mädchen einen Fischerhut statt Seines hatte, den sie in das glitzernde Wasser hielt. „Sch halb Dich erwartet, Melvin“, sprach sie mit klanger Stimme, „Bleib große Zauberer haben schon den Rat einer Nymphe er sucht.“

„Ihre eisblauen Augen fixierten Melvin und er setzte sich hypnotisiert vor ihr nieder. Sie strich mit ihrer feuchten Hand über seine Wangen. Melvin konnte seinen Blick nicht mehr von ihr abwenden.

„Du willst dich ins dunkle Reich des Dicks vorwagen“, sprach die Nymphe, „Die Wasser erzählen von seiner Grausamkeit und seinem Nachtdurst, doch auch er war einst ein Magier wie du.“

„Ein Magier?“, fragte Melvin irritiert, doch ihm brach die Stimme weg. Die Nymphe nickte. „Er war ein junger Mann mit Wünschen und Träumen. Seine magischen Fähigkeiten waren beispiellos. Doch er wollte mehr... Macht. Nach noch dem ewigen Leben streute er. Er machte sich unsterblich und verlor seine Seele dabei. Sein Herz schlug nicht mehr und er

spürte keinen Schmerz und so auch keine Liebe.“  
Die Nymphe blickte dem Magier bei den letzten Worten ins Gesicht und betrüte seine Stimme. Sie sprach weiter: „Was für ihn blieb war seine Gier nach Macht. Nun ist sein Zeit zu Sterben erstaunt und seine Magie überzeugt alles bisher Dagewesene. Er wird nie mehr zurückkehren. Er hat mich vergessen...“

Glitzernde Zähne glitten an ihren weißen Wangen entlang: „Versprich mir, dass du es ihm nicht gleich tun wirst. Verfrüchtigt mir, dass du mich nicht vergisst.“

„Ich verspreche es“, flüsterte Melvin und fiel ihr um ihre Brust. Die Nymphe legte ihre Arme um ihn und begann ein Lied für ihn zu singen. Er fiel in einen ruhigen Schlaf. Um Morgen wachte Melvin auf und fand einen Unhänger in seiner Hand. Es war ein blaues Symbol, das magisch glitzerte. Er legte es sich um und stand bestagelt von der neuen Kraft auf. Da kam ihm Magnus entgegen geflogen. Der Zump trug ein Sarienchen zwischen seinen Klauen: „Hast der Meister eine gute Nacht verbracht?“

„Das kann man wohl sagen. Hast du die Nymphe vielleicht irgendwo gesehen?“, fragte Melvin ihn und schaute sich suchend um. Der Zump schüttelte den Kopf und zupfte vergnügt an den Ohren seiner Beute: „Weiß der Meister schon wie wir zur steinernen Festung kommen?“

„Wir sind auf dem richtigen Weg. Folge mir“, Melvin wies in eine beliebige Richtung und stapfte los.

- Die Waldelfe gehört zu den Elfen oder auch Elben, von dem Altbairischen abgeleitet, der aus der nordischen Mythologie stammt
- Es heißt ihr Gesang kann den Wald heilen und formen
- Sie trägt einen Langhaken und andere offische Waffen



## Die Waldelfe

Die Berge waren schon in Sichtweite. Bald würden sie Mutter befreien. Ura und Ruz hielten auf einem Felsvorsprung und blickten über das Land. Da entdeckten sie eine Gestalt im Unterholz, die sie beobachtete. Neugierig trat Ura auf sie zu, doch da setzte sie zur Flucht an. Ura und Ruz folgten ihr durch den dichten Wald, bis sie anhielt und aus dem Schatten ins Licht trat. Es war eine große, schlanke Frau, die sich mit argwohnischen Blick vor ihnen aufbaute: „Was wollt ihr von mir?“

„Vielleicht kannst du uns helfen. Wir suchen eine Art Berleß unter der Erde“, sprach Ura und betrachtet die Elfe staunend. Sie wirkte so groß und mächtig und auch sie trug einen verschörfelten Bogen an ihrer Seite. Gedankenverloren blickte die Elfe die beiden ungleichen Geschöpften an: „Wenn ihr das Berleß in der Steinernen Festung meint, das von einem großeslichen Däf bewacht wird, der sehr stark in der Magie und einer von vielen Untertanen des großen Lichs ist? Wenn ihr das meint, dann rate ich Euch nicht weiter zu suchen.“

„Über wir müssen Mutter befreien“, rief Ura verzweifelt. „War es wirklich hoffnungslos?“ Die Elfe stutzte: „Stun ja, wenn das so ist, soll ich Euch wohl helfen. Über du hast noch viel zu lernen, junge Druidin. Dein Begleiter wird vielleicht bestehen können, doch beim Magie ist noch nicht stark genug in dir. Ich werde dich die Magie lehren, so dass du dich dem Schamanen entgegen stellen kannst.“

„Das würdet ihr tun?“ Ura blieb erwartungsvoll zu der Elfe auf. „Ihr könnt mich lehren?“

„Ich werde Euch nicht einfach so durchhin gehen lassen. Das wäre der sichere Tod für dich“, meinte die Elfe und legte eine Hand auf ihre Schulter, „Es ist meine Pflicht, den Wald und seine Lebewesen zu schützen und sie auf das Kommande vorzubereiten.“

Uras folgte der Waldelfe zu ihrem Lager, in dem sie allein zu leben schien. Mit Elfer horchte Ura Zage und Rüchte der Stimme der Waldelfe und fühlte sich in der Anwendung der Magie. Mal um mal spürte Ura wie die Kraft in ihr stärker wurde. Auch den Umgang mit Pfeil und Bogen übte sie und machte dabei deutliche Fortschritte. Ruz beobachtete sie aufmerksam und lobte sie oft. Auch seine Sprache in der menschlichen Gestalt wurde mit jedem Tag besser und Ura fand immer mehr Gemeinsamkeiten mit ihrem Vater.

Nach langer beschwerlicher Lehre fühlte sich Ura stark genug, um sich dem Schamanen zu stellen, aber die Elfe warnte sie und war sich nicht sicher, ob sie wirklich bestehen würde. Doch Ura bedankte sich noch einmal herzlich bei ihr und brach trotz ihrer Warnung auf, in Richtung steinerner Festung, wo das große Unheil auf sie wartete.



- Der Dunkelhoff gehört zu den Elfen oder auch Eltern, vom Altß abgeleitet  
- Er lebt unter der Erde, wodurch er seine helle Haut und rohlichen Augen bekommen hat  
- Er ist sehr kämpferisch und stark im Umgang mit seinen Waffen und in der Magie

## Der Dunkelzoll

Liana drückte ihren Rücken an den kalten Stein einer Höhle. Die Finsternis schien sie aus schwarzen Augen zu beobachten. Sie hatte hier für die Nacht einen Unterschlupf gefunden, in dem sie sich vorerst sicher fühlte. Ihre Schwerter hatte sie wieder gesäubert und geschärft. Seitdem konnte sie der nächsten Gefahr gegenübertreten, welche auch immer es sein möge.

Sie starrte in die Lücken der Höhle und versuchte zu erkennen, wie weit sie ins Erdreich führen möge. Da erklang plötzlich ein finstres Zischen:

„Eine Menschenfrau mit Waffen, Welch seltsamer Anblick.“

Liana sprang auf und griff nach ihrem Schwert, doch sie konnte niemanden in der Dunkelheit erahnen. Er muss sich unsichtbar gemacht haben.

„Komm her. Ich kann leider nicht zu dir kommen. Die Sonnenstrahlen tun meiner Haut nicht gut“, sagte der Fremde aus der Dunkelheit. Diana schüttelte den Kopf: „Ganz bestimmt nicht. Komm du erst zu mir und du wirst mehr als nur die Sonnenstrahlen in deinem Gesicht spüren.“ Wieder lachte er auf eine eigenartige Weise: „Du gefällst mir. Vielleicht sollte ich für dich eine Kuschnacht machen.“

Da schritt ein großer, schlanker Mann aus der Finsternis heraus auf sie zu. Er war kein Mensch; er hatte spitze Ohren, weiße Haut und rote Augen. Das Zackeln in seinem Gesicht wirkte gefährlich und seine Augen wunderten an ihrer Gestalt entlang: „Sehr hübsch. Ich bin noch nie einem Menschen wie dir begegnet.“

Liana hob drohend ihr Schwert: „Komm keinen Schritt näher!“

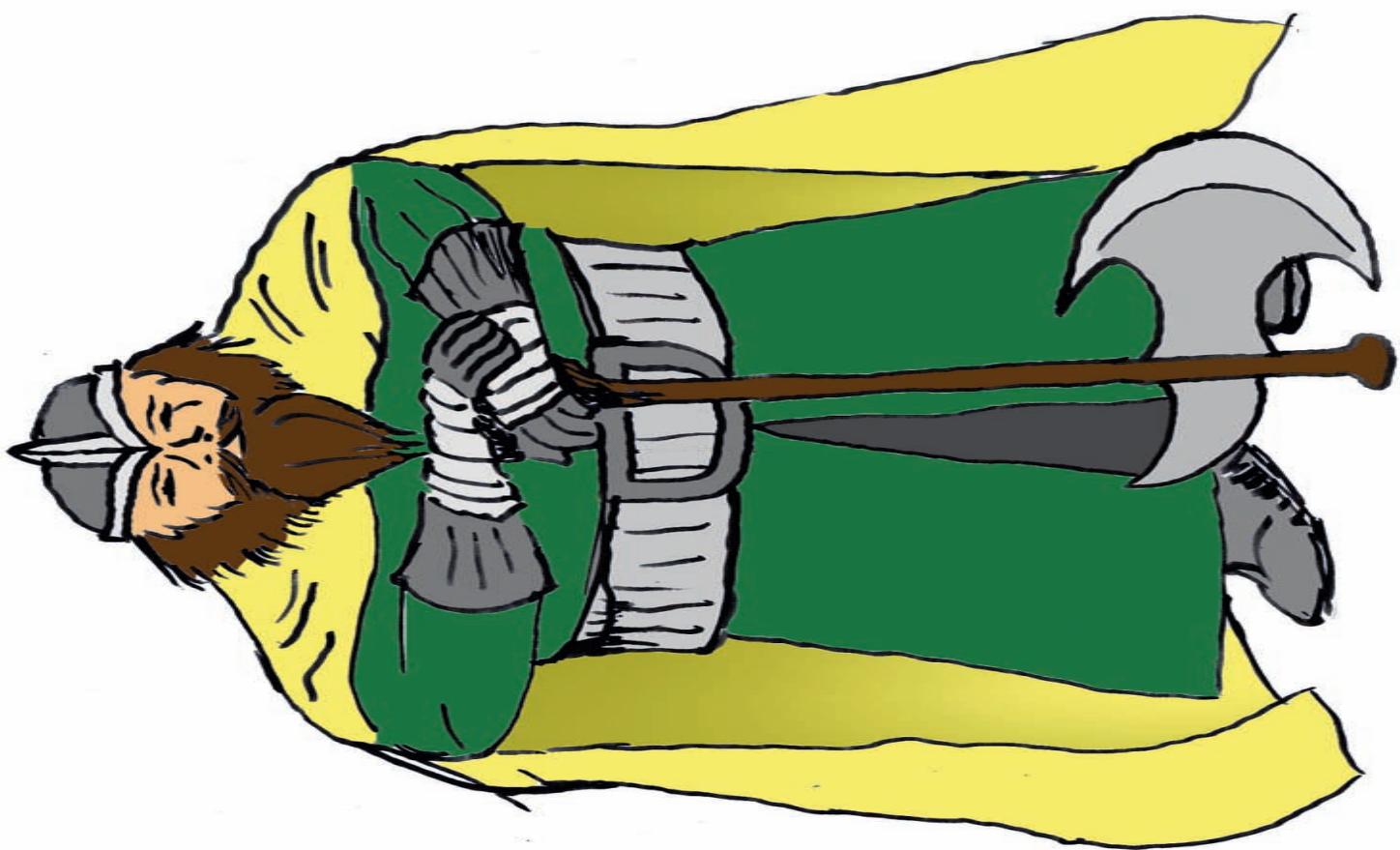
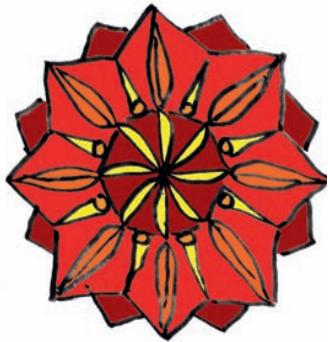
„Hm, ich rieche den Tod an dir. Blut läuft an deinen Fingern. Der Kratzer eines Werwolfs ist nicht zu untersätzen. Du solltest etwas dagegen tun“, sprach der Dunkelzoll und zeigte auf ihre verletzte Schulter. Sie ließ das Schwert sinken und legte ihre Hand darauf. Die Bünde blutete immer noch. Der Dunkelzoll nickte ihr zu: „Wir hatten schon oft mit Ihnen zu tun. Wir haben die nötigen Mittel um dir zu helfen. Ein Kratzer ist vielleicht nicht so schlimm wie ein Biss, aber irgendwann wird es auch dich verwandeln.“

„Rein“, flüsterte Diana entsetzt und packte sich wieder an die Blutende

Schulter. Die Schmerzen schienen stärker zu werden. Sie sah den Dunkelzoll unsicher an: „Wirbleibt wohl keine andere Wahl.“ Bedenke nur, dass es bei uns nichts umsonst gibt“, murmelte der Dunkelzoll geheimnisvoll, wandte sich um und verschwand wieder in der Höhle. Sie folgte ihm und tastete sich an der kalten Steinwand entlang. Der Dunkelzoll hob die Hand und ein seltsames Leuchten erschien darüber. Dann warf er es ihr entgegen und traf ihre Augen: „Hier damit du besser sehen kannst. Gönnt sind wir zu langsam.“ Nach einer Weile kamen sie in eine riesige Höhle, in der mächtige Bauten aus Stein empor ragten. Diana standte und sah noch mehr Dunkelzöllen auftauchen, die sie kritisch beäugten. Sie waren zum Teil in schwere Rüstungen gekleidet und trugen fremdartige Waffen. Beeindruckt folgte sie dem Dunkelzoll zu seinem Haus. Dort hatte er in einem Regal einige Kräuter und Zündnadel gesammelt, zwischen denen er herum suchte. Der Dunkelzoll ließ seine Hand über die Regalbretter fahren und holte ein gläsernes Gefäß heraus, in dem eine durchsichtige Flüssigkeit war. „Hier ist es doch. Still halten, das wird jetzt ein wenig wehtun.“

Er nahm ihren Arm in die Hand und tränkte ein wenig über ihre Bünde. Es fing furchtbart an zu brennen. Mit dem Schmerz überkam sie plötzlich ein unglaublicher Zorn. Zerrissen! Sie zog ihr Schwert und griff den Dunkelzoll wilden an. Er war darauf vorbereitet und zog einen Stab heraus. Es machte ein seltsames Geräusch und aus den Enden des Stabes kamen Ringen herausgeschossen. Er grinste: „Kämpfen wir!“

Seine Kampfbewegungen waren fließend und elegant. Es wirkte fast wie ein Tanz. Diana merkte wie ihre sinnlosen Angriffe immer langsammer wurden und sonst schließlich erschöpft zu Boden. Die unkindige Kugel war besiegt und als sie ihre Schulter kontrollierte, war auch dort ihre Bünde verschwunden. Dann verlor sie kraftlos ihr Bewusstsein... Als sie wieder aufwachte, saß sie allein am Eingang der Höhle. Sie fragte sich verwirrt, ob sie alles nur geträumt hatte und fasste sich unwillkürlich an die Schulter. Die Bünde war verschwunden, aber an ihrer Stelle lag ein großes, schönes Doppelringenschwert.



- Ein Zwerg ist handwerklich sehr begabt und verfügt zum Teil über magische Fähigkeiten
- Er lebt meist unterirdisch und baut seltsame Metalle und andere Rohstoffe ab und verarbeitet sie weiter
- Wahrscheinlich durch erste Begegnungen mit Kleinwüchsigen entstanden

## Der Zwerg

Giana wanderte an den Bergen entlang. Das elegante Doppelringgeschwert hatte sie an ihren Rücken gehunden. Nun hatte sie mehr Schreiter als je eine Königliche Garde befreßen. Sie fühlte sich unbesiegbar und erinnerte sich an die Vorhersage des Zentauren. Sie hatte keinen Zweifel daran: Sie würde den großen Zich finden und zur Strecke bringen. Das war ihre Bestimmung!

Zich kam ein Dorf in Sicht, das eine Art Mine umschumte. Es waren Rinnen in die Steinwüsten geritzt und der Geruch von frischem Metall kam Giana entgegen. Zwischen den Steinhäusern ließen kleine Menschen umher, die lange Bärte und schwere Rüstungen trugen. Giana trat neugierig näher und wurde von den Zwergen misstrauisch bedacht. Ihre griesgrämigen Blick verfolgten sie, als sie durch das Dorf wanderte, doch niemand sprach mit ihr. Giana möchte bei dem größten Haus halt und sprach den Zwerg am Eingang an, der etwas freundlicher wirkte: „Guten Tag. Ich würde gerne wissen, wie ich zur steinernen Festung komme.“

Der Zwerg wirkte entspannt, „Dort solltest du nicht hingehen...“

„Zurin, sprich nicht mit der Fremden!“, blökte ihm ein mächtig wirkender Zwerg aus dem Haus an. In seiner Hand trug er einen riesigen Hammer, mit dem er gerade eine Art schmieden wollte. Er trat an den Eingang und schaute Giana drohend an: „Du bist hier nicht willkommen.“

„Ich werde ja auch nicht bleiben“, erwiderte Giana gereizt, „Ich wollte nur wissen, wie ich zur steinernen Festung komme. Ich muss diesem Zich den Hintern versohlen.“

„Der Grässlicher“, flüsterte der junge Zwerg verheftungsvoll, „Wir willst du das anstellen?“

„Mit meinen Waffen“, antwortete Giana selbstsicher und zog ihr Doppelschwert hinter ihren Rücken hervor. Die Zwergen hoben ihre Kräfte drohend. Giana ließ sich davon nicht bestimmen. Der Schmid wollte sich wieder seiner Arbeit zuwenden, als der junge Zwerg aufrufernd zu ihm sagte: „Ich kann Sie begleiten und zurückholen, was vor langer Zeit uns gehörte.“

„Du bist der Sohn eines Schmieds und du heißtest ein Schmied. Du wirst nicht in den Kampf ziehen. Außerdem helfen wir den Freindlingen nicht!“, rief der mächtige Zwerg verzerrt auf und warf Giana eine verschleißen Blick zu: „Geht jetzt!“

Giana erinnerte sich daran, dass der Zentaur sie angewiesen hatte, einen treuen Gefährten zu finden. Sie blickte auf den jungen Zwerg, der ebenfalls traurig zu ihr aufsah. Giana nickte ihm zu: „Ich kann einen starken Begleiter gebrauchen...“

Sie überlegte kurz, denn es musste die Zwergen überzeugen, und sie dachte an die heldenhaften Geschichten, als sie sagte: „Wenn Ihr mich begleitet, werde ich Euch mit meinem Leben beschützen.“

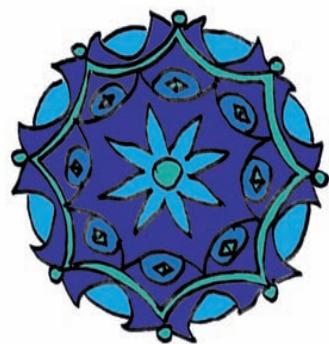
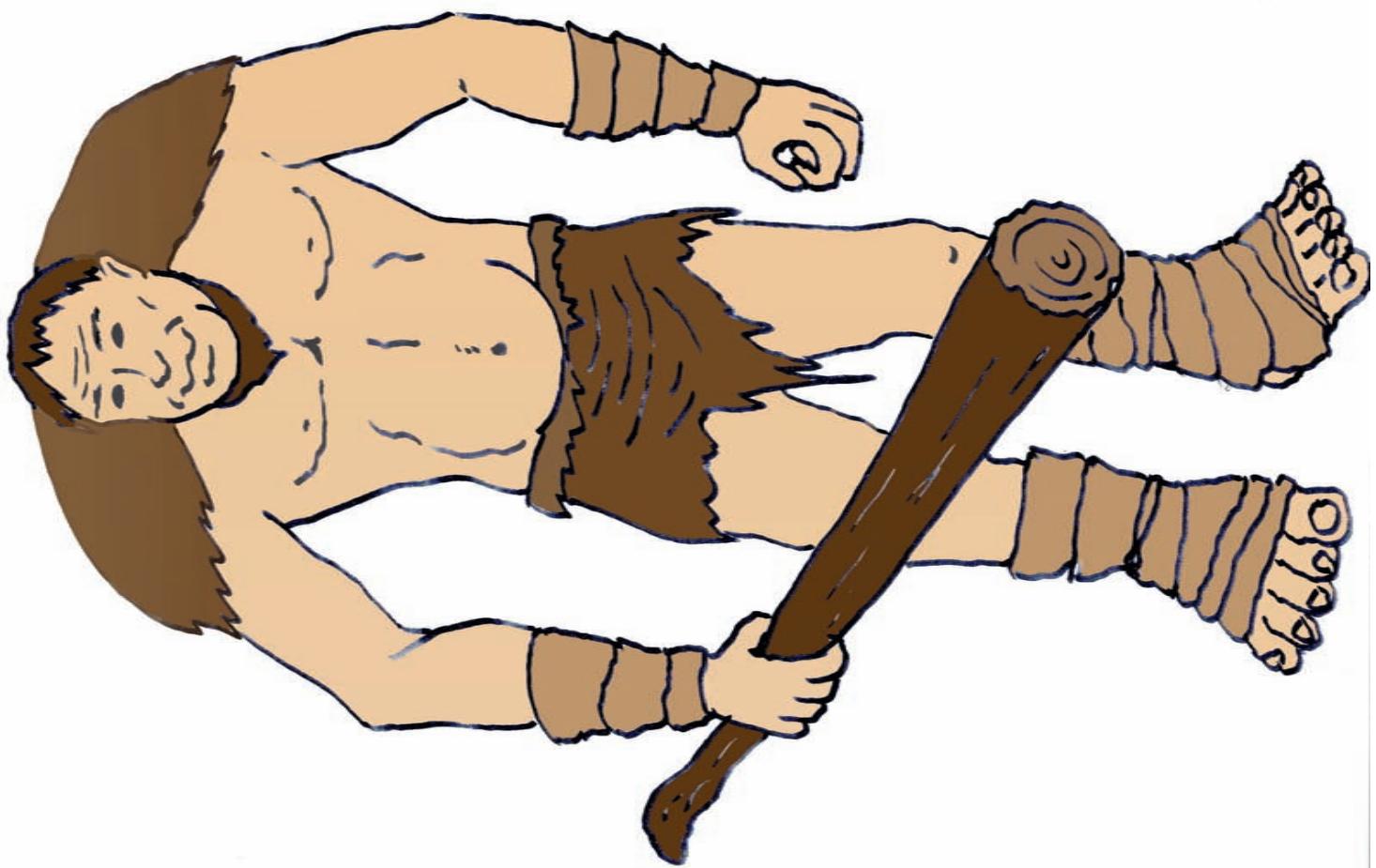
Die Zwergen hielten inne und witterten Geschickt. Der Schmied baute sich vor ihr auf, aber auch er blickte nun mit einem weniger feindlichen Blick auf sie: „Wer würdet Euer Leben für einen von uns geben? Das habe ich noch nie von einem Fremdling gehört. Wenn Ihr es schürt, werde ich Euch meinen Sohn anvertrauen.“

Giana kniete nieder und armete tief durch. Jetzt fiel es ihr erst auf: Nie hatte sie etwas für jemanden anderen gemacht. Sie hatte alles für sich selbst getan und alle Menschen von sich abgewiesen. So konnte sie niemals eine Heldin sein. Ein Held könnte man erst werden, wenn man die Gefahren für jemanden durchstand. Aus vollster Überzeugung sprach sie: „Ich schwörte es.“

Und sie spürte wie etwas magisches sie durchzog. Eine Stimme sprach: „Beschütze ihn mit deinem Leben.“ Giana zitterte plötzlich, als ihr die Bedeutung der Worte klar wurde. Es würde in ihren Tod führen, doch den Zich töten zu wollen, schien selbst schon wie ein Lödesurteil. Und so stand sie wieder auf, griff nach ihrem Doppelschwert und sprach fast flüsternd, ergripen von diesem Moment: „Ziehen wir in den Kampf.“

„Hier“, der Schmied gab seinem Sohn eine riesige Axt, dessen Griff mit Runen verziert war, „Nötigt Ihr die steinerne Festung der Zwergen zurückzuroben und den unterirdischen Zich in die Unterwelt verbannen.“

- Der Riese ist ein übergroßer Mensch  
- Er kann unterschiedliche Elemente  
beherrschen wie Stein und Eis  
- Es gilt gute und weise, tollartig  
dämmerliche und bizarre Riesen, je  
nach Herkunft und Geschichte  
- Meist ist er sehr alt und wohnt auf  
einem Berg



## Der Riese

Nach einer langen Bandverschafft kamen sie an ein Tal. In diesem Tal stand ein Riese und klopft mit einem Baumstamm auf den Boden.

„Geid gegrüßt!“, rief Melvin ihm zu, „Wegst du zufällig wie wir zur steinernen Festung kommen?“

Der Riese schaute sich suchend um und sah jetzt zwischen seine Füße, wo Melvin stand. Er kratzte sich bummlich am Kopf: „Festung?“

„Ja, wo der Zich mit seinen Untertanen wohnt“, erklärte Melvin ihm gehilfig. Der Riese wischte sich mit einem Arm unter seiner dicken Rasse entlang und zog laut schnaubend den Schnodder ein: „Kenne ich. Was ist damit?“

„Sie wir dort hinkommen, hatte ich gefragt“, rief Melvin zu ihm rauf. Der Riese nickte: „Hinkommen? Ja...“ „Kannst du uns den Weg zeigen?“, fragte Melvin noch einmal genauer, als er merkte das der Riese nicht reagierte. Der Riese stand auf und warf den Baumstamm beiseite, dann stopfte er in einer schwerfälligen Bewegung los. Endzdom hatten Melvin und Marcus Probleme mit ihm Schritt zu halten.

„Halte!“, rief Melvin, „Kannst du uns vielleicht dorthin tragen?“

„Eragn? Han“, der Riese hielt einen Moment inne, dann beugte er sich zu ihnen hinab und nahm Melvin in seine Hand. Melvin blieb fast die Luft weg, als die kräftigen Finger sich um ihn legten. Seine gute Idee! „Auf die Schulter“, rief er nach Auff Schlappend und der Riese tat es nach einer noch längeren Durchhose. Marcus setzte sich neben Melvin auf die Schulter des Riesen: „Der hat nur Knicks Knacks im Kopf, der Dicke.“

Zum Glück hatte der Riese es nicht gehört. Es hieß, Riesen kommen es nicht hören, wenn man sie beleidigt.

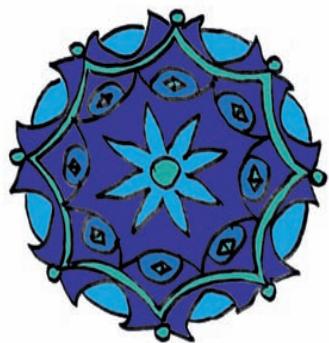
Melvin krammerte sich am Ohr des Riesen fest und klopft bei jedem Schritt des Riesen in die Höhe. Es war schwer sich dort oben zu halten.

Saß kam eine riesige, graue Festung in Sicht, die sich mit einem Berg vereinte. Der Riese setzte die beiden ab und zeigte darauf: „Da.“

Dann brachte er sich genüssam um und stopfte wieder zurück. Melvin sah ihm nach: „Danke.“

Marcus zuckte nur mit den Schultern: „dummer Dicke.“

Und so machten sie sich auf den Weg zur steinernen Festung, wo sie hofften, das Wirtshat den grässlichen Händen des Zichs zu entziehen.



- Die Todesfee gehört zu den Feen  
und ist Vorbotin eines baldigen Todes  
- Sie kommt aus Irland, wo sie als  
Banshee bezeichnet wird  
- Fee erscheint in geisterhafter  
Gestalt und ihr Klagen und Weinen  
kann einen wahnsinnig machen

## Die Lodesfee

Die Nacht brach herein und die Schatten wurden größer. Melvin und der Zimp Magnus suchten sich einen sicheren Platz für die Nacht. Doch sie fanden kein Feuer an, denn sie wollten nicht die dunklen Gestalten anlocken, die sich hier um die steinerne Festung herumtrieben.

Müde und erschöpft wollte Melvin sich gerade zur Ruhe legen, als über ihm eine strahlende Gestalt erschien. Ihre knochige Figur, ihre leeren Augen, die aschfahle Haut und ihre fast durchsichtigen Flügel, alles deutete darauf hin, dass Melvin soeben eine wahrhaftige Lodesfee erschienen war. Sie öffnete ihren schlundartigen Mund und hauchte ihm ins Gesicht: „Ein Verbündeter wird sterben.“

„Wer?“, fragte Melvin sie atemlos. Ihre Augen leuchteten ihm entgegen, dann wendete sie langsam ihren Kopf und ihr Blick fiel auf den kleinen Zimp. Melvin schüttelte den Kopf: „Rein, das kannst du nicht machen.“

„Ein Opfer zum Überleben“, hauchte sie ihm entgegen und schwieg langsam von ihm davon. Melvin hob seine Hand nach ihr. Er wollte sie noch fragen, was das zu bedeuten hatte, doch ihm schien die Kraft zu schwinden. Er schreckte auf und im selben Moment war sie wieder verschwunden. Melvin atmete schwer und suchte nach Magnus. Erleichtert legte er sich wieder hin, als er den Zimp neben sich schlafen sah. Vielleicht war es auch nur ein Traum gewesen.



- Der Hobold ist ein Haus- oder  
Naturregister, der Schutz und Glück  
bringt und auch Vorhölle von Reichtum  
sein kann, sonst treibt er aber reichlich  
Schabernack

- An Bord eines Schiffes wird er als  
Allabautermann bezeichnet

## Der Rohold

Siana und der Zwerg Zarin machten sich auf den Weg zur steinernen Festung. Zarin ging voraus, was ihn nicht davon abhielt Siana mit Fragen zu durchdringen: „Wieso wollt Ihr Euch dem Zich im Kampf gegenüber stellen, ehrwürdige Kriegerin?“

„Kann mich nicht so, Zarin. Siana ist mein Name“, unterbrach sie ihn, „Ein Centaur meinte, es wäre meine Bestimmung. Zu einem ordentlichen Kampf sage ich nicht nein.“

„Das ist wahr. Ganz wie wir Zwerge immer sagen: Der Kampf ist eine Ehre und der Sieg unser Lohn“, sprach der Zwerg geistesabwesend und blickte kurz zurück. Dann machte er weiter: „Sie kommt es, dass Ihr Euch dem Kampfe verschrieben habt.“

„Ich weiß nicht genau. Es fasziniert mich. Es ist auf jeden Fall besser, als das, was mein Vater mit mir vorhatte“, antwortete Siana nachdenklich. Zarin nickte: „Ja, mein Vater wollte auch nicht, dass ich kämpfe. Ein Schmied wie er sollte ich werden. Doch ich gehöre zu den besten Kämpfern. Ich habe mich schon oft bewährt. Jetzt kann ich endlich beweisen, dass ich ein richtiger Kampfzwerg bin.“

Siana lächelte ihm zu. Vielleicht hatten sie doch mehr gemeinsam als sie zuerst dachte. Plötzlich stolperte Siana und fiel zu Boden. Schnell rollte sie sich ab und schaute sich alarmiert um. Ein freches Rädchen erschien und vor ihr erschien ein kleiner Rohold. „Keine Waffe bringt dir etwas gegen den scharfen Berstand eines Roholds.“

Zarin holte seine Axt aus: „Soll ich ihn vernichten,

Ehrwürdige?“

„Nein“, meinte Siana mit erhobener Hand, aber der Rohold hatte sich in diesem Moment schon ungöttlich unsichtbar gemacht. Siana schaute sich suchend um.

„Dem fetten Zwerg mangelt es an Hirnenschmalz“, sagte der Rohold lächelnd aus dem Unsichtbaren heraus. Zarin brummte missmutig und schlug mit der Axt irgendwo in den erbigen Rohren. Da schlug plötzlich eine Schnalle an seiner Rüstung auf und sein Ritterrock fiel herunter. Zarin stand nur noch in seiner grauen Leinenunterhose da und der Rohold, der sich wieder sichtbar gemacht hatte, lugte sich vor. Zischen auf dem Boden. Selbst Diana musste ein wenig schmunzeln. Verbergert zog er den Ritterrock wieder an und zog die Schnalle fester als zuvor.

„Ich hasse Roholde“, murmelte er verächtlich in seinen Bart. Dann zog er seine Axt wieder aus dem Boden. Diana hockte sich vor den Rohold: „Was willst du von uns?“

„Für Schädelnack treiben. Wie es sich für einen Rohold gehört. Ganz ist der Tag kein lobenswerter Tag“, erklärte der Rohold stolz. Er grinste Diana über ganze Gesicht an, dann holte er etwas aus seiner Tasche: „Hier, weil du so freundlich warst.“

„Danke“, Siana nahm die rötliche Münze entgegen, die ein schönes Symbol trug. Sie verwahrte es in ihrer Hosentasche und sah wieder zum Rohold, doch der war schon wieder verschwunden und diesmal ganz. Zarin atmete erleichtert aus und murmelte: „Ritter zur Festung.“

- Der Orc ist ein hässliches Wesen  
der Unterwelt, das meist mangels  
Intelligenz Untertan und  
Kämpfer höherer Wesen ist  
- Es heißt, sie entstammen  
gefangengenommenen, gefolterten  
und verunstalteten Elfen



## Der Drit

Die steinerne Festung war in Sichtweite. Diana zog bewundernd ihr Doppellängenschwert und der Zwerg tat es ihr mit seiner Art nach. Doch der Weg war unbewacht. Erst vor dem großen Toran der Festung tauchten die ersten feindlichen Wesen auf.

„Drit!“, murkte Zarin. Sie gingen im Deckung hinter einem Felsen. Diana zählte ein dutzend von ihnen und alle waren bis auf die Zähne bewaffnet.

Diana betrachtete die schwerer Rüstung des Zwerges. „Du solltest zuerst angreifen und ihre Kürmertskamkeit auf dich lenken, dann werde ich sie nach einander von hinten erledigen.“

„Eine gute Idee, aber ich kann so viele auf einmal nicht überblicken. Es wäre gut, wenn wir einige von ihnen schon vorher ausschalten könnten. Wir könnten den Überraschungsmoment nutzen und die Gruppe aufeinander ziehen“, meinte Zarin leise und sah sich verstohlen um, „Vielleicht etwas Großes. Die Festung gehört den Zwergen. Wenn ich mich richtig erinnere, muss es Waffen oder Schätzchen geben.“

„Dort ist eine Art Stein“, flüsterte Diana, „Du bleibst hier. Wenn es schief geht, werden wir sie alle umhauen müssen...“

„Es wird nicht schief gehen“, der Zwerg klöpfte ihr aufmunternd auf die Schulter. Der starke Schlag zwang sie fast in die Knie.

Sie nahm all ihren Mut zusammen und schlich sich von Fels zu Fels voran. Zum Glück waren die Drits gerade beschäftigt und sahen sich nicht um. Dann kam Diana zum alten, zerfallenen Käfig. Er wurde wahrscheinlich zu Zeiten der Zwergen dafür verwendet Felsbrücken zu transportieren. Sie kletterte hinauf, machte einen Sprung auf den Korb.

Diana hoffte, dass der Schwung genügte, um den riesigen Korb auf die Dritsgruppe zu schleudern. Sie hörte nur wie die Drits kreischen und rollte aus dem Korb. Sofort zog sie das Doppelwelschwert und wirkelte zwischen den Drits umher. Hier von ihnen gingen schon in den ersten Schunden zu Hohen und schon war auch Zarin zur Stelle.

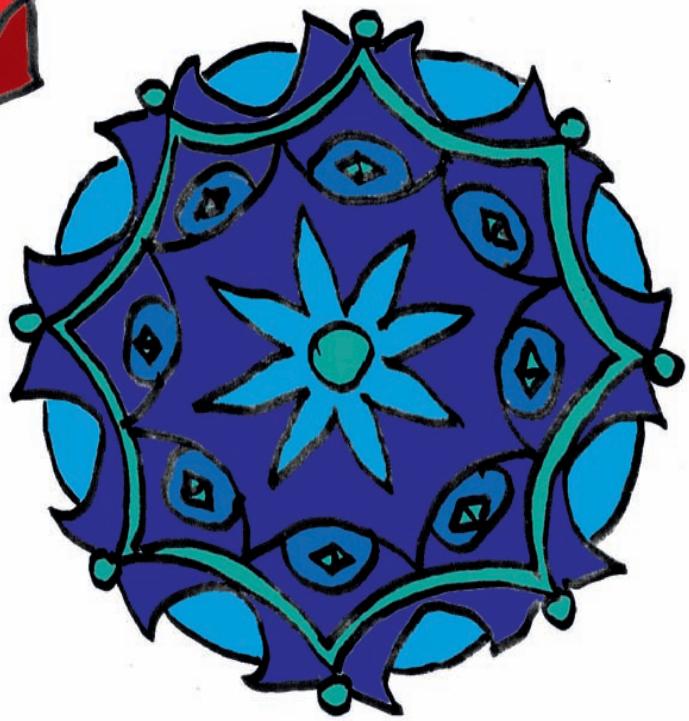
Die Gruppe war wie geplant aufeinander gestoßen und hatte die Orientierung verloren. Sie konnten sich nicht koordinieren und irrten völlig planlos auf Diana zu, entschieden sich auf halbem Wege um und stürzten auf den Zwerg zu. Feder Drit, der Diana den Rücken zuwendete, spürte

wenige Augenblicke später ihre Klinge in seinem Körper. Es waren nur noch fünf Gegner übrig und unter ihnen war ein besonders großer und furchterregender Drit, der ihr Anführer zu sein schien. Sie hatten den Zwerg umzingelt, doch Zarin war letztens hilflos. Er machte mit seiner Art einen Hundumschlag und stieß so einige zurück, auf die Diana sich sofort stürzen konnte. Sie rammte die geschwungene Klinge in die Brust eines gefallenen Drit und wischte sich das Blut und ihren Schwanz ans dem Gesicht. Noch einmal schlug der Zwerg mit unverdächtiger Leichtigkeit um sich. Dann hob er die Faust, die Kurz aufhüllte und schlug sie auf den felsigen Boden, der zu bebен begann und an einigen Stellen riss. Selbst der Orkanführer schwankte, als er versuchte das Gleichgewicht zu halten. Mit einem ohrenbetäubenden Kampfschrei sprang Diana auf ihn zu und nutzte den Moment der Überlegenheit, um ihre Klinge in sein Bein zu stoßen. Sofort stieß der Drit Diana von sich. Zarin hob sie wieder auf und legte eine kurze Pause ein. Da bemerkte Diana erst, dass nur noch der Orkanführer am Leben war. Sie hatten es wirklich geschafft! Nur noch der große Drit stand und humpelte mit wützerstem Gesicht auf sie zu. Diana wollte ihn gerade wieder angreifen, als Zarin sie zurückrief: „Lass ihn kommen. Mit jedem Schritt werden seine Kräfte schwächen.“

Diana nickte und sie umkreiste den Drit im sicheren Abstand. Zarin blieb stehen, stemmte seine Fauste auf den Boden und legte beide Hände über den Griff. Er schloss die Augen und atmete tief ein. Seine und konzentriert murmelte er etwas. Da begann seine Art zu glühen und ein bläulicher Schleier umgab den Zwerg. Seine Augen öffneten sich und er hob weiter murmelnd seine Art. Der Drit blieb mit aufgerissenen Augen stehen und schien zu erahnen, dass er diesen Zauber nicht überleben würde. Der Käfigschlag zertrümmerte den Drit in der Mitte und als die Art den Boden berührte, schien er zu explodieren. Diana musste sich ducken um nicht von den herumfliegenden Steinen getroffen zu werden. Als alles vorüber war, waren nur noch winzige Brocken von dem Drit übrig, und Diana betrachtete den Zwerg beeindruckt.



Liana, Melvin und Udo ziehen nun gemeinsam weiter!



## Der Dorf Schamane

Nera kletterte über einen felsigen Hügel und der Formwandler Buz folgte ihr in der Gestalt eines Zuchses. Sie erhöhte die steinerne Festung, die in einem riesigen Berg gehauen war und atmete tief ein. Endlich wünschte sie ihre Mutter aus der Gefangenenschaft des Zuchs befreien.

Hinter dem Hügel kamen ihnen zwei andere Gestalten entgegen, ein schlanker Magier und ein kleiner Kampf, der ihn begleitete. Der Magier verneigte sich vor Nera, „Ich bin Reichin und das ist Magnus. Was führt Euch zur steinernen Festung?“

„Meine Ritter wird in den Reihen der Festung gefangen gehalten und ich will sie befreien“, antwortete Nera. Der Magier nickte und erzählte: „Ich suchte ein gefährliches Urtal, das der Zich gefunden haben soll. Es muss zum Turm der Magier gebracht werden, damit es sicher verwahrt werden kann.“

„Gehen wir gemeinsam hinein“, schlug Nera vor, „Wenn wir uns gegenseitig helfen, haben wir bessere Chancen all das Lebendige zu überstehen.“

Der Magier nickte und gemeinsam gingen sie weiter auf die Festung zu. Sie stiegen über einige Leichen von Dörfs. Es muss kurz vorher ein Kampf stattgefunden haben. Um Dorf der Festung trafen sie dann eine Kriegerin, die ein Doppellangenschwert trug und neben ihr stand ein Zwerg, der seine Hör missstrauisch hoch, als sie sich ihr näherten. Nera meinte mit einem Seitenblick auf den Zwerg: „Wir wollen auch in die Festung und könnten jemand wie euch an unserer Seite gut gebrauchen.“

„Was habt ihr in der Festung zu schaffen? Sollt ihr auch den Zich eine Rettion verpassen?“, fragte die Kriegerin. Melvin zappelte nervös, als er sich erklärte: „Also nicht ganz. Ich suchte ein sehr gefährliches Urtal, das der Zich haben soll. Und diese junge Dame will ihre Mutter aus seinen Fängen befreien.“

„Wenn wir gemeinsam gehen, ist es umso wahrscheinlicher, dass wir auch wieder lebend hinaus kommen“, meinte Nera dazu. Die

Kriegerin nickte: „Zurin, öffne das Tor! Wir haben eine Festung aufzuräumen.“

Während der Zwerg am Tor einige Runen drehte, stellte die Kriegerin sich als Diana vor. Die riesigen Tore öffneten sich langsam und die Finsternis, in die die ungleichen Gefährten gingen, schien sie zu verschlingen. Der Zwerg lief voraus und wies ihnen den Weg zu den Berlesien. Sie stiegen eine Erde hinab und kamen ins Kellergewölbe. Dort hingen Käfige an dicken Ketten von der Decke herunter und vor ihnen stand ein großer Drif, der einen Zuch bei sich trug. Zhn umgab eine starke Magie.

„Ich habe Euch erwartet“, sprach der Dorf Schamane. Nera zuckte zusammen, als sie hinter ihm in einem Käfig eine Frau erkannte, die ihr sehr ähnlich sah. Sie wirkte nicht sehr lebendig und in Nera wuchs die Angst, dass sie zu spät gekommen waren.

„Mutter!“, flüsterte sie und Buz wandte sich in seine menschliche Gestalt. Er rückte sich bedrohlich vor dem Drif auf. „Gib sie frei!“ „Aber sie ist doch das beste Stück in meiner Sammlung“, sprach der Schamane dünnsehn und schenkte Buz ein fieses Lächeln. Buz konnte sich nicht mehr zurückhalten und griff den Drif an. Zum Sprung verwandelte er sich nicht in einen Zuchs sondern diesmal in einen großen Bären. Seine Klat wurde zu Raseri und er schlug ungestüm auf den Drif ein. Schon hatte der Schamane, der nur auf den Angriff gewartet hatte, seinen Zuch gegriffen und schlug ihn einmal auf den Boden. Buz wurde von der Magie zurückgeworfen und prallte auf die nächste Wand. Reichin schlenderte einen Gangball auf den Drif und der Zwerg stürzte mit Diana an seiner Seite davon. Der Dorf schleuderte seine Gegner immer wieder von sich weg, sodass Diana, Zurin und Buz immer wieder zu ihm zurück laufen mussten, währenddessen warf der Drif Schleimtropfen auf den Zwerger. Daraus fing die Schleimtropfen ein und versuchte sie zu verbrennen. Nera zog ihren Bogen, gab ihrem Pfeil die Kraft des Feuers mit und zielte auf den Drif. Der Pfeil



traf den Drit, doch die Schwelle auf seinem Körper schien ihn vor den möglichen Auswirkungen zu schützen, so auch vor den Feuerhöhlen des Magiers.

Wir könnten ihn nicht besiegen, dachte Ysra und sah sich zwischen den Gefährten um. Wenn sie so den Kampf fortführten, würden sie früher oder später dem Tod zum Opfer fallen. Es hingen auch leere Säfte von oben herab. Wenn man diese zu Fall bringen könnte, würden sie den Schamanen vielleicht treffen oder wenigstens von dem König der Ritter wegstoßen, sodass Ysra sie schnell befreien könnte. Sie gab Melvin ein Zeichen und er verstand den Hinweis. Er sendete einen Grußhall gegen die dicke Seite eines Säffigs, die Seite verbündete regelrecht und der König fiel knapp neben dem Drit hindurch. Dieser sprang erschrocken zur Seite und war für einen kurzen Moment unachtsam, in dem Zianc, der Zwerg und Roi sich auf ihn stürzen konnten. Schon flogte Melvin die Seite des nächsten Säffigs und wieder brachte es den Drit aus dem Gleichgewicht, als er fiel. Der letzte leere Säffig fiel auf den Drit herab und der Zwerg holte zu einem mächtigen Schlag aus. Die Explosion ließ ihn in tausend Stücke zer springen. Ysra lief schnell zum König ihrer Mutter und befreite sie. Doch sie rührte sich nicht. Ysra horchte nach ihrem Herzschlag und erriet erleichtert auf, als sie das Lebendzeichen hörte. Sie hob ihre Hand über den Körper ihrer Mutter und konzentrierte ihre magische Kraft. Als die Heilung vorüber war, erwachte ihre Mutter und öffnete die Augen. Sie schien Ysra zu erkennen und hauchte: „Mein Kind...“

Nun öffnete Ysra auch die anderen Säfte und heilte die Passasen. Roi, wieder in menschlicher Gestalt, stützte Ysras Mutter und ihm standen Tränen des Glückes in den Augen: „Du bist befreit, meine Süde. Du lange habe ich dich im Stich gelassen. Seit können wir wieder eine Familie sein.“



## Der Dämon

Melvin atmete tief ein. Die Luft in der Festung war stickig und trocken. Nun trug er den Stab des Orf Schamanen bei sich. Wenn er damit zum Zorn der Magier zurückkehrte, würden ihm alle glauben, dass er einen Orf Schamanen niedergestellt hatte. Ratus lauerte auf seiner Schulter, nicht sicher, ob er das Ganze zum Schreien fand.

Melvin sah sich lächelnd in der Runde der Gefährten um und hatte das Gefühl gemeinsam würden sie alle Gefahren überstehen.

Sie drängten nun tiefer in die Festung ein, um das Urtal und den Giech zu finden. An ihrer Seite ging nun auch Xeras Mutter, die noch leicht schwach von der langen Gefangenschaft war. Die Gänge wurden heißer und ein Dampstrom durchquerte ihren Weg.

„Was ist das?“, fragte Melvin entsetzt und Kurin antwortete: „Die Dwerge haben diese Festung in den Fels eines Bullans gehauen.“

„Na, ob das so eine gute Idee war“, zweifelte Diana und schlüpfte angesichts der heißen Gava. Sie versuchten einen Übergang zu finden und gingen tiefer in den Balken hinein. Bald erreichten sie eine riesige Höhle, auf deren Grund die Zava brodelte. Es schien der Kern des großen Bullans zu sein. Mehrere Felssplatten schwammen darauf und auf einer großen Platte in der Mitte, baute sich eine riesige Gestalt auf. Es war eine Art Drache, doch sein Körper ähnelt eher dem eines Giers. Als er die Gruppe kommen sah, brüllte er ihnen drohend entgegen. Zu seinen Klauen hielt er...

„Das Krieger!“, rief Melvin. Er hoffte, dass der Dämon nicht wusste, wie man es benutzt. Diana zückte ihr Doppellings Schwert und meinte freudig: „Auf in den nächsten Kampf!“

„Nein, wir müssen erst überlegen, wie wir uns einen Vorteil verschaffen können“, meinte Xera und Melvin stimmte zu: „Das ist wahr. Aber ich kann hier nichts entdecken. Nur tödliche Däme und Felssplatten. Ratus und ich sind als einzige gegen Feuer immun. Also werde ich mich ihm allein im Kampf stellen müssen“, sprach Melvin und versuchte dabei selbstsicher zu wirken, doch in ihm nagte die Angst. Xera schüttelte den Kopf: „Wir werden dir so gut es geht zur Seite stehen.“



Melvin nahm allen Mut zusammen und ging voran. Sie sprangen von einer Felsenscholle zur nächsten und spürten plötzlich wie es unter ihnen bedrohlich wackelte. lava schaupte über die Kanten und ließ heiße brennend an ihren Füßen. Besonders dem Zwerg bereitete es bei jedem Sprung Schwierigkeiten, das Gleichgewicht zu halten. Sie hielten auf der letzten Plattform vor dem Dämon inne. Diana tauchte eine ihrer Kurzschwerter in die lava und es glühte auf. „Diese lava wird uns zum Verhängnis.“

Melvin nahm den Stab des Schamanen zur Hand: „Vielleicht kann die Glut auch ihn töten. Ich versuche ihn hinein zu katapultieren.“ „Nicht gut“, murmelte Ragnus und flatterte voraus, als Melvin zum Sprung auf die große Platte des Dämons ansetzte. Er landete unvorsichtig und musste sich wieder aufrappeln. Da stand das riesige Untier schon vor ihm und brüllte. Mit einer Pranke holte er zum Schlag aus und Melvin wurde in die lava geschleudert. Der Schutz des Feuergeistes legte sich um ihn und er zog sich wieder an der Kante der Steinplatte hoch. Auch sie wackelte als der Dämon wieder auf ihn zu gerannt kam. Diesmal senkte er seine Hörner zum Umgriß. Melvin holte mit dem Stab aus und der Dämon wurde zurückgestossen. Auch er fiel in die heiße Flüssigkeit, in der er hustete versamt. Er sprang wieder auf die Platte und schien zu brennen. Sein Maul öffnete sich und eine große Stichflamme kam Melvin entgegen. Der Magier hielt dem Stand und Ragnus sonnte sich genüsslich in dem Feuer. Der Dämon hielt im Umgriß inne und wendete seinen Blick vom Magier zu der Gruppe.

„Sie bildete schnell eine Schutzhügel um die Gruppe. Melvin dachte nach. Sie konnten sie ihn nur besiegen, ohne dass die anderen in der lava versteinen würden! Er sah wie die Platte, auf der die Gruppe stand, einen Moment schwankte als der Zwerg sich bewegte. Vielleicht konnten sie so den Dämon von den Beinen holen. Melvin rief den Gefährten zu: „Stellt Euch auf die andere Seite und springt gemeinsam hoch.“

Melvin lief auf den Dämon zu und die Gruppe sammelte sich. Zug verbandelte sich in einen Bären damit er schworer wurde. Der Dämon

holte wieder zum Schlag aus, doch diesmal konnte Melvin sich rechtzeitig ducken. Dann hörte er Diana rufen: „Und Springen!“ Alle sprangen gleichzeitig hoch und als sie landeten, schwankte die Platte leicht. Um Rand spritzte die lava hoch. Melvin feuerte sie an: „Geteilt!“

Und wieder sprangen sie gemeinsam. Die Platte begann zu wippen. Mit jedem Sprung wurde das Schaukeln heftiger. Die Kante senkte sich tiefer in die lava und die Gruppe musste zur Mitte hoch laufen und wieder zurück, als sich die Kante wieder aus der lava hob. wieder sprangen sie und ließen hin und her auf der Flucht vor der lava. Sie tauchte mit den Fischen in die lava und flammten auf, doch er ergriffen konnte, suchte er schweinkund das Gleichgewicht. Melvin brüllte: „Ungriß!“

Als sich die Kante auf der Seite des Dämons hob griffen sie alle an. Der Dämon wirkte völlig überfordert und schlug planlos um sich, doch er traf keinen. Sie duckten sich im richtigen Moment. Die Kante senkte sich wieder in die lava und alle außer Melvin ließen vor dem Dämon davon und machten ihren Schwingssprung auf der anderen Seite. „Guuhu!“, rief Diana auf und lachte. Doch jetzt wurde es auch schwieriger für die Gefährten sich auf den Beinen zu halten. Die Platte hob sich immer steller hoch, sodass sie immer langsamter von einer Seite zur anderen kamen. Der Zwerg hatte einige Probleme die steile Platte hinauf zu laufen und prustete.

„Nicht mehr springen!“, rief Melvin und schmetterte den Dämon mit dem Stab in die lava. Als dieser wieder nach der Kante griff und hinauf klettern wollte, zückte das Schwert ab. Und so begann das Spiel von vorne. Bis der Dämon umfiel und wie ein häfer rappelnd um sich schlug und trat. Melvin sprang auf seine Brust und stieß ihm den Stab ins Gesicht. Ein letzter Gutschwanz entwisch dem Dämon und umspielte Melvins Gestalt, dann senkt das Untier zusammen. Melvin entriss ihm das Artefakt und hielt es triumphierend hoch. Alle jubelten und hüpfen ein letztes Mal hoch.

## Der Zich

Siana fühlte sich wie besiegelt. Nun hatten sie nicht nur den Schamanen besiegt, auch der tiefege Demon war im Kampf gefallen. Sie ließen die Bullenhöhle hinter sich und durchstreiften weiter die Festung auf der Suche nach dem Zich. Sieben Gefährten waren sie nun geworden und jeder von ihnen war unerschöpfer.

„Ich könnte mir vorstellen, wo der Zich sich versteckt hält“, meinte Larin, der die Gruppe weiter führte, „Der beste Ort in dieser Dvergenfestung ist der Thronsaal.“

„Dann zeige uns den Weg. Wir werden diesem Feigling gehörig einheizen“, sprach Siana siegesicher. Sie kamen an ein großes Tor, das über und über mit Runen verziert war. Der Dverg murmelte etwas und die Runen leuchteten auf, dann öffnete sich das Tor von allein. Dahinter tat sich ein großer Saal auf, mit Säulen und einer hohen Gewölbedecke und an dessen anderem Ende stand ein Thron. Darauf saß der knochige Zich und seine toten Augen funkelten den Gefährten entgegen. Melvin flüsterte: „Ich kann gar nicht glauben, dass er einst ein Magier wie ich gewesen sein soll.“ Der Zich stand langsam auf seinem Stuhl gestützt auf und sprach mit donnernder Stimme: „Sie seid also die dummen Kinder, die versuchen meine Festung wieder zu retten. Sie sehn, dass wir uns endlich kennen lernen. Aber ich muss sagen, ich bin enttäuscht. Ich habe eine große Waffe erwartet. Setzt steht ihr vor mir.“

„Es braucht keine Waffe, um einen Mann zu töten, der schon längst tot ist“, zischte Siana wütend. Der Zich stampfte mit seinem Stab auf den Boden und es fügten Blitz an seiner Spitze heraus: „Wirklich? Setzt es sich gewöhnlich wieder auf den Thron: „Ihr Langweilt mich. Vielleicht sollte ich euch eine Lektion erteilen.“

Er machte eine kleine Handbewegung und die Knochen, die um ihn herum verstreut waren, begannen zu schwanken und sich zu verbinden. Skelette erwachten zum Leben und griffen nach den Gefährten, die links und rechts die



Mände zierten. Bedrohlich marschierten sie auf die Eindringlinge zu. Es waren gefühlte mehr als ein dutzend Skelettmenschen, die sich ihnen näherten.

„Oh nein!“, flüsterte Ura entsetzt und hielt ihren Bogen bereit. Melvin schleppte einen Steinball gegen das erste Skelett und es fiel auseinander, aber nur wenige Augenblicke später setzte es sich wieder zusammen und marschierte weiter auf sie zu.

„Kan kann Sie nicht vernichten!“, panisch trat Melvin einen Schritt zurück. Liana nickte: „Solange der Lich sie lenken kann, werden Sie immer wieder auferstehen.“

„Was können wir tun?“, fragte Ura atemlos. Zarin hielt seine Waffe bereit: „Ich werde Sie beschäftigen, während Ihr den Lich erledigt.“ „Das ist Selbstmord“, Melvin zog das Kretfalt hervor, „Stelleicht kann dies etwas bewirken.“

Er hielt es hoch und nürmelte ein paar Worte. Ein Lichtstrahl kam aus dem Kretfalt hervor und traf auf das nächste Skelett. Dann wurde der Strahl reflektiert, kam zurück zu Melvin und traf ihn. Das Skelett stand nicht wieder auf und Melvin fuhr fort. Mit jedem Strahl den Melvin abholten zuckte der Lich zusammen. Als der Lich sah, wie sehr seine Kraft schwand und dafür Melvins Kraft wuchs, begriff er: „Dafür ist dieses Ding also gut. Welche Verschwendung, dass ich es meinem Haustier zum spielen gab.“

Sein Blick auf das Kretfalt fixiert ging er langsam auf Melvin zu, während auch die letzten Skelette um ihn herum zerfielen. Als Melvin den Strahl auf ihn richtete, wurde die Gruppe unruhig. Doch als Melvin den Zurchgeschlenderd. Das Kretfalt fiel ihm aus der Hand und rollte über den Boden. Zielgerichtet aber schleppend schritt der Lich auf das Kretfalt zu. Es schien fast so, als wäre sein schauderhaftes Grinsen breiter geworden, obwohl sein Schädel keine Regung zeigte.

„Er darf es nicht bekommen“, flüsterte Liana und trat ihm in den Weg. Ura gab ihr schnell ein magisches Schutzschild. Der Lich stieß seinen Zisch auf den Boden und die Blitze durchzuckten Liana. Zitternd ging

sie zu Boden. Sie war noch am Leben und Ura holt ihre hellenden Hände über sie und half ihr wieder hoch. Der Untote gelangte an ihren vorbei und griff nach dem Kretfalt. Da stürzte sich Zarin auf ihn und versuchte das Kretfalt seinen Händen zu entreißen. Ein mächtiger Blitz erleuchtete den Kampf. Mit letzter Kraft entzog er das Kretfalt aus den Händen des Lichs und es fiel wieder zu Boden. Doch auch der Kampf fiel hoch und tat seinen letzten Anzug.

„Nein!“, schrie Melvin auf und rannte auf den Lich zu. Mit Blinder Mut schlenderte er dem Lich alles entgegen, was er jemals an Magie angewendet hatte. Weil das Kretfalt ihm so viel Kraft übertragen hatte, schien er fast endlos auf den Lich Zauber werfen zu können. Liana nutzte den Moment, in dem der Lich abgelenkt war und nahm das Kretfalt an sich. Aber sie konnte es nicht verhindern und wenn, könnte der Kretfalt sie töten. Es musste einen Weg geben den Lich trotzdem zu besiegen! Sie betrachtete den Elektrokörper und ihr kam eine Idee. Sie hoffte, dass es funktionierte. Mit aller Kraft stieß sie das Kretfalt in seinen Elektrokörper und rief dem Magier zu: „Aktiviere es!“ Melvin reagierte schnell und murmelte seine Formel, dann durchzogen den Körper des Lichs die mächtigen Strahlen. Im letzten Augenblick bevor die Strahlen wieder zurückgeschossen kourten und den Lich trafen, schlug Zarin das Kretfalt mit seiner Art aus seinem Körper heraus. Das Kretfalt flog gegen die nächste Wand und versprang in tausend Stücke, als die Kraft daran ahrallte. Liana schlug dem Lich seinen Schädel ab und seine donnernde Stimme schrie entsetzt: „Besiegst! Ich bin besiegt! Ich kann doch nicht sterben!“

Dann zerfielen seine Knochen zu Staub und ein hässlicher Schleier stieg von ihm auf. Seine Stimme schien von dem Schleier aus zu gehen und er sprach weiter: „Der Fluch ist gebrochen. Nun werde ich endlich frei sein.“

Seine Seele verschwand durch die Gewölbe und es blieb nur noch Leere stille zurück. Die Gefährten sahen sich an. Sie konnten es nicht ganz fassen: Sie hatten den großen, unsterblichen Lich soeben besiegt! Nun würde das Land wieder Frieden finden.

she  
is  
a

